PlayStation

PAL

Firo&Klawd

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

BMG INTERACTIVE

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

© 1996 Interactive Studios. © 1996 BMG Interactive. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by BMG Interactive. Developed by Interactive Studios.

1-2 Players

SLES-00094

CONTENTS

English	2 - 21
Français	22 - 43
Deutsch	44 - 65
Italiano	66 - 87
Español	88 - 109
Nederlands	110 - 131
Svenska	132 - 152

ISL

FIRO & KLAWD

English

Getting Started

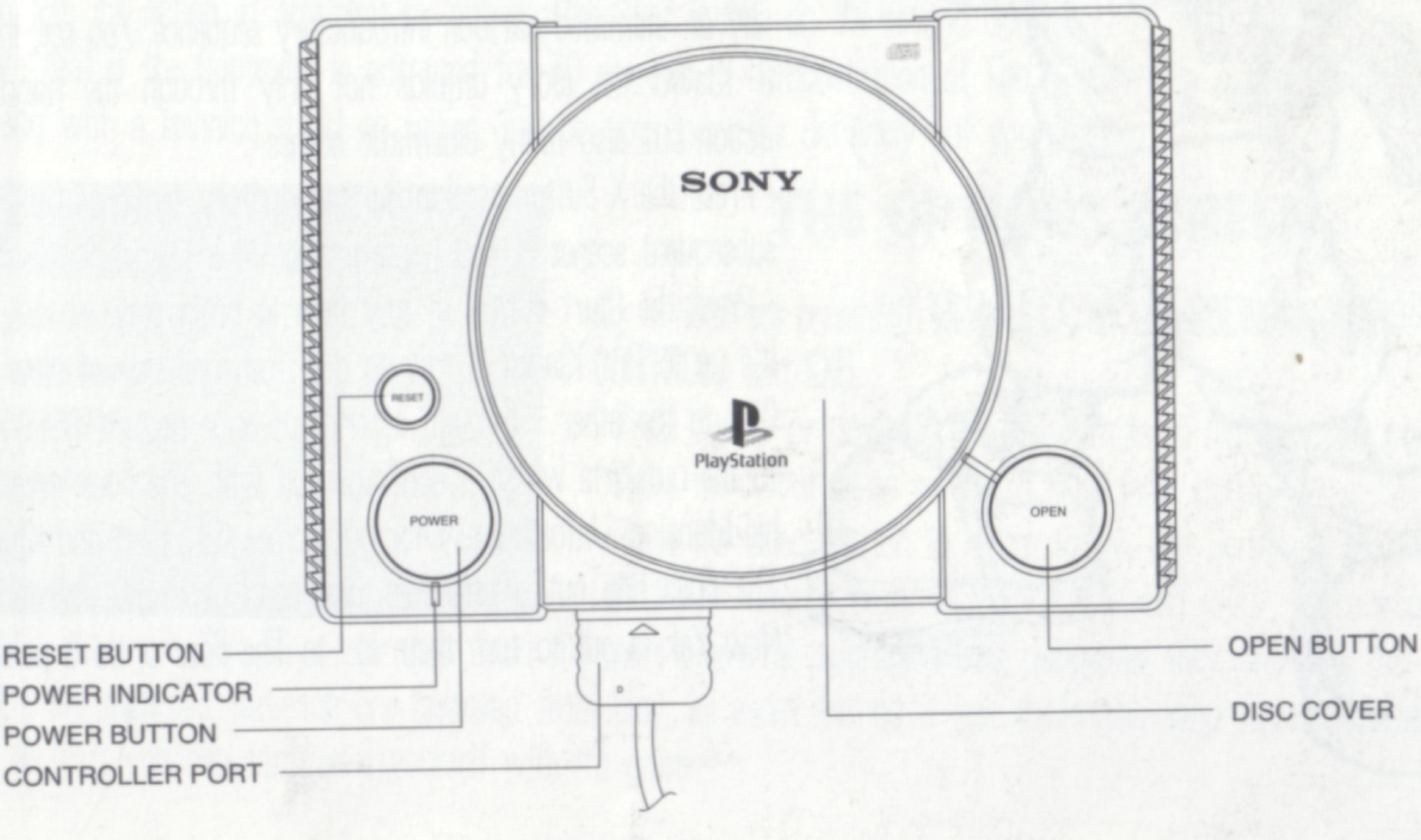
· Ensure your PlayStation™ is set up according to its instruction manual; plug in one or two Controllers.

· Ensure the power button is OFF before inserting the Firo & Klawd disc, label side up, into the PlayStation™.

· Press the power button ON; the PlayStation™ logo will appear, when the Title Screen is shown you are ready to play Firo & Klawd.

· If the Sony Screen or Title Screen doesn't appear, press the power button OFF; ensure your PlayStation™ is set up correctly and the Firo & Klawd disc is properly inserted before pressing the power button ON again.

AND REMEMBER! Always ensure the PlayStation™ power button is OFF before inserting or removing the Firo & Klawd disc.



Troubleshooting

In the unlikely event that Firo & Klawd refuses to work, contact our Customer Services Department at BMG Interactive, Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW or call 0171 384 7864 between the hours of 10:00 and 16:00, Monday to Friday. We will need to know as much about your equipment configuration as possible, so be prepared. And if you write, don't forget to include your name, address and telephone number.

The Scene Is Set...

...by an animated cartoon introductory sequence. You see, in Firo & Klawd the story unfolds not only through the hands-on action but also many cinematic scenes.

· Press the X Button to skip the introductory sequence (and any subsequent scenes if you happen to be in a hurry).

· Press the Start Button at any time to begin play.

It's up to Firo, Klawd in tow, to get from one side of New Yak City to the other - through a series of huge hazard-filled levels to the outskirts where a confrontation with The Boss awaits in his Mansion. Unfortunately for our heroes (OK, hero and Klawd), The Boss has put a price on their heads so now everyone in New Yak is out to turn them in... to The Boss or to a pulp.

THE TITLE SCREEN

Three options are presented: OPTIONS, START and 1 PLAYER; the option to be selected is highlighted.

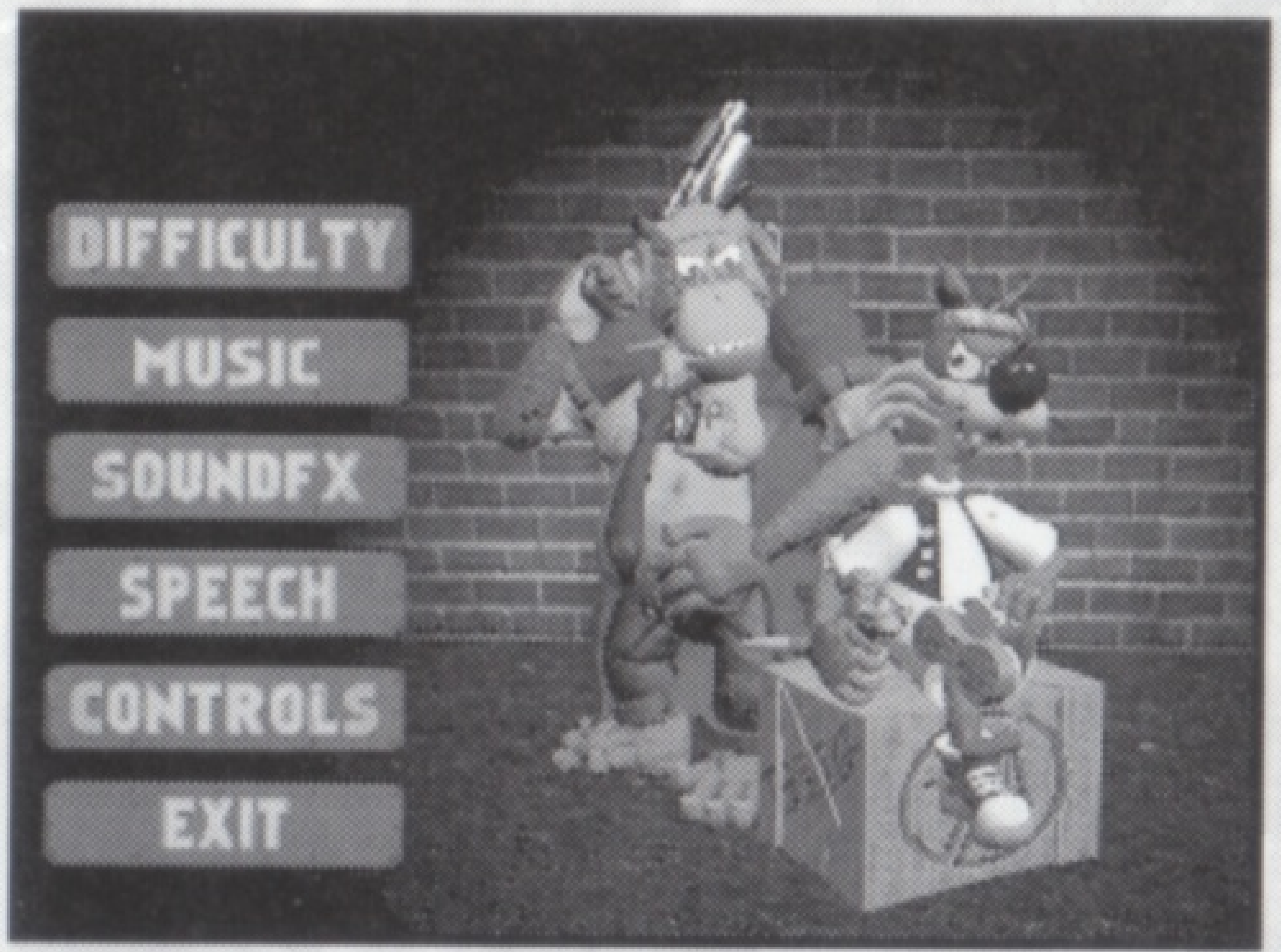
· Press the left or right Directional Buttons to highlight an option.
· Press the X Button to select the highlighted option.

OPTIONS Select this to call up the Options Screen (see The Options Screen).

START Guess what?

1 PLAYER Select this to choose to play with Firo or Klawd (note that you can switch control between the characters during play). The 2 PLAYER option is only available when two Controllers are plugged in (note that a second player can join the action at any time by pressing the Start Button on the second Controller).

Note that if the Controller is not used for 30 seconds, a demonstration of Firo & Klawd in action will be shown (along with a spinning shield on screen, just so you know it's definitely not you playing).



THE OPTIONS SCREEN

Six options are presented: **DIFFICULTY, MUSIC, SOUNDFX, AUDIO TEST, CONTROLS** and **EXIT**.

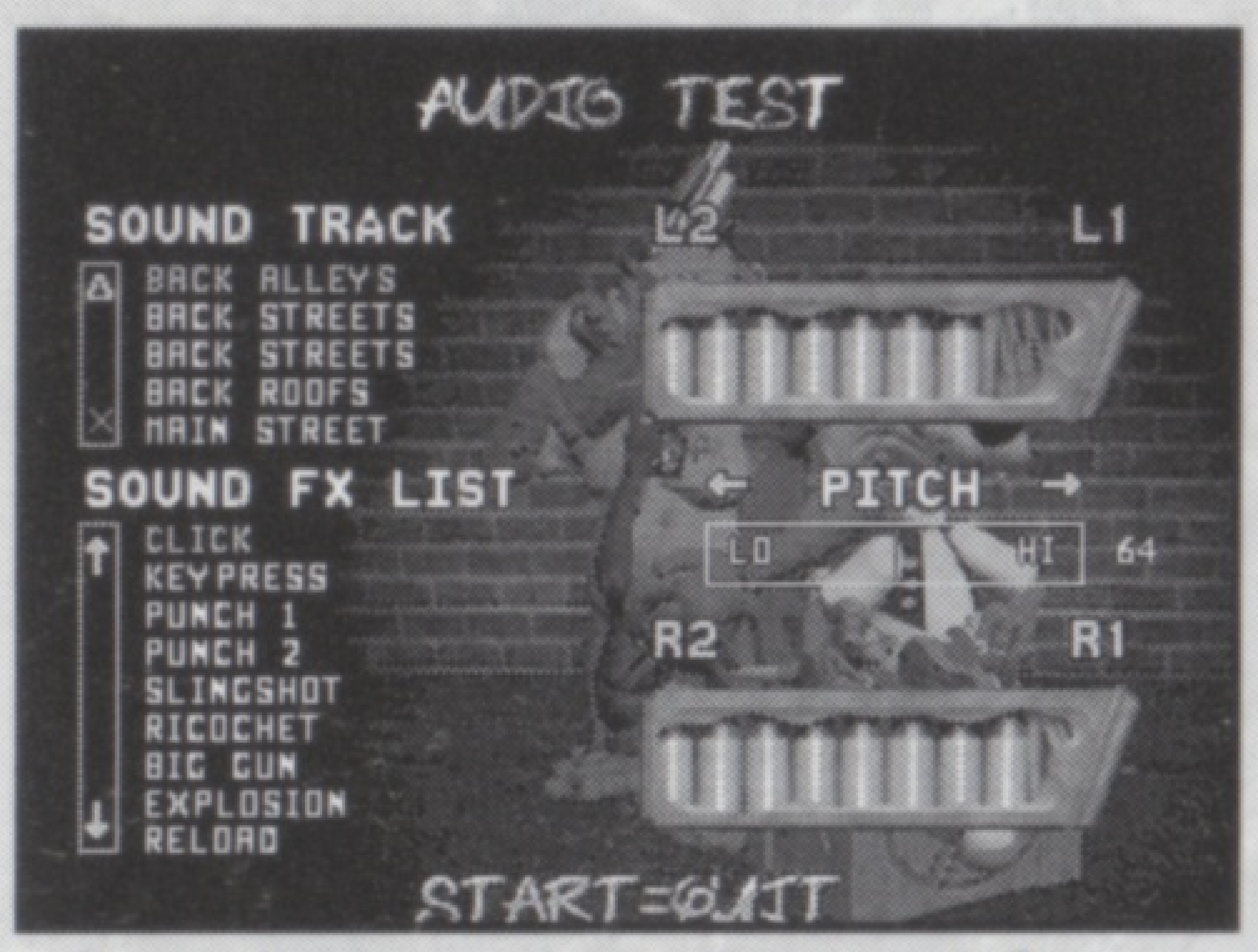
· Press the up or down Directional Buttons to highlight an option.
· Press the X Button to select the highlighted option.
· Press the Select Button to return to the Title Screen.

DIFFICULTY Choose from EASY, NORMAL and HARD. The harder the setting, the more Bad Guys you meet (and the more powerful, aggressive and dangerous they are) and the more points are awarded for each one removed from play; an easier setting is less challenging (and there's less to see) but at least you can familiarise yourself with the game.

MUSIC The volume is represented by a bullet clip.

· Press the left or right Directional Buttons to decrease or increase the volume.

SOUNDFX Just like the MUSIC option.



AUDIO TEST Calls up the Audio Test options which allow you to listen, at your leisure, to all the music and sound effect used in Firo & Klawd. The music or sound effect to be played is highlighted in red.

· Press the △ or X Button to move the music list highlight up or down; the highlighted music will automatically play after a short pause (note the flashing CD in the corner of the screen to show that a search is taking place).

· Press the L2 or L1 Button to decrease or increase the music volume.

· Press the up or down Directional Buttons to move the sound list highlight up and down.

· Press the □ or ○ Button to play the highlighted sound.

· Press the R2 or R1 Button to decrease or increase the sound volume.

· Press the left or right Directional Buttons to decrease or increase the pitch (effectively the playback speed) of the sound.

· Press the Start Button to return to the Options Screen.

CONTROLS Calls up the Control options so you can customise functions to suit your taste - but try out the default settings first (see Take Control...). The controls are effectively divided into three parts: Directional Controls, Action Controls and Advanced Controls.

· Press the up or down Directional Buttons to highlight the controls to be changed.

· Press the left or right Directional Buttons to cycle through the

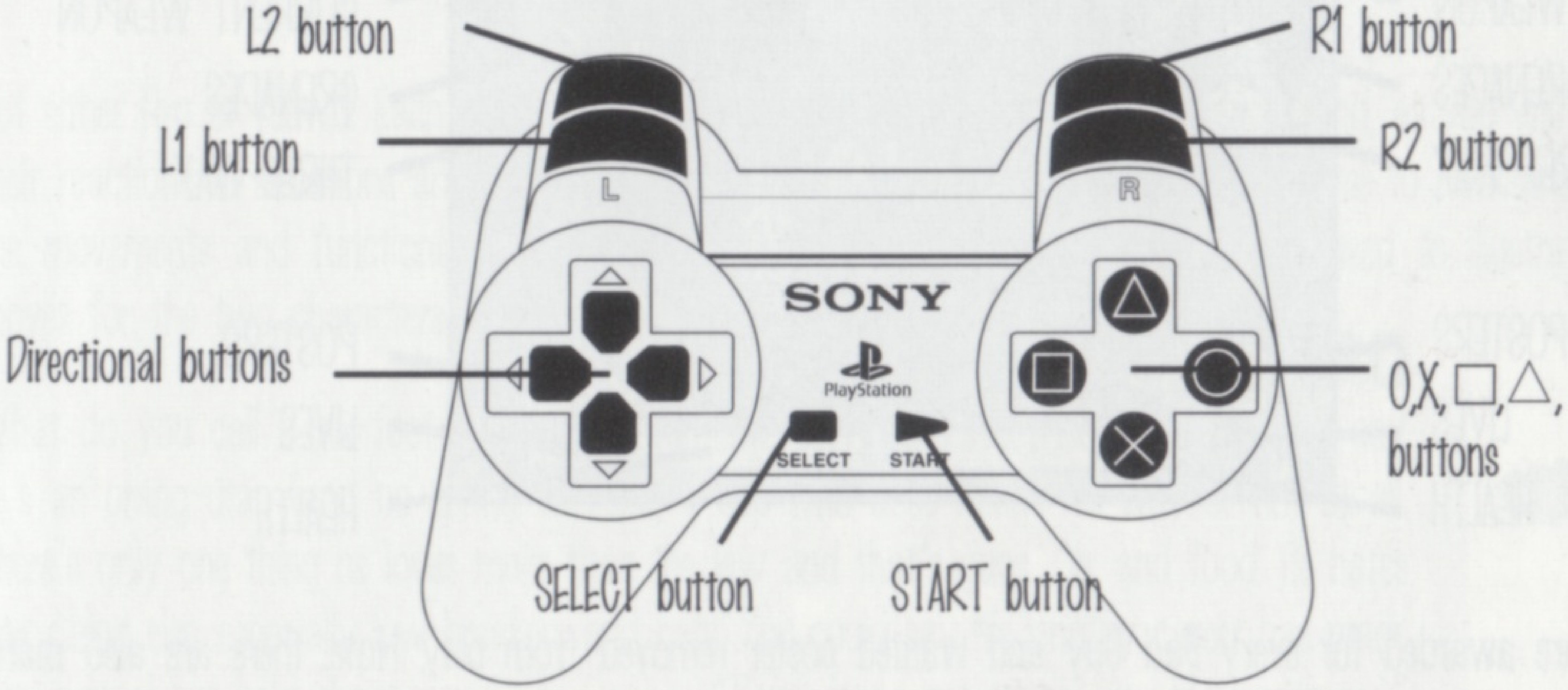
available control permutations.
Select EXIT to return to the Options Screen.

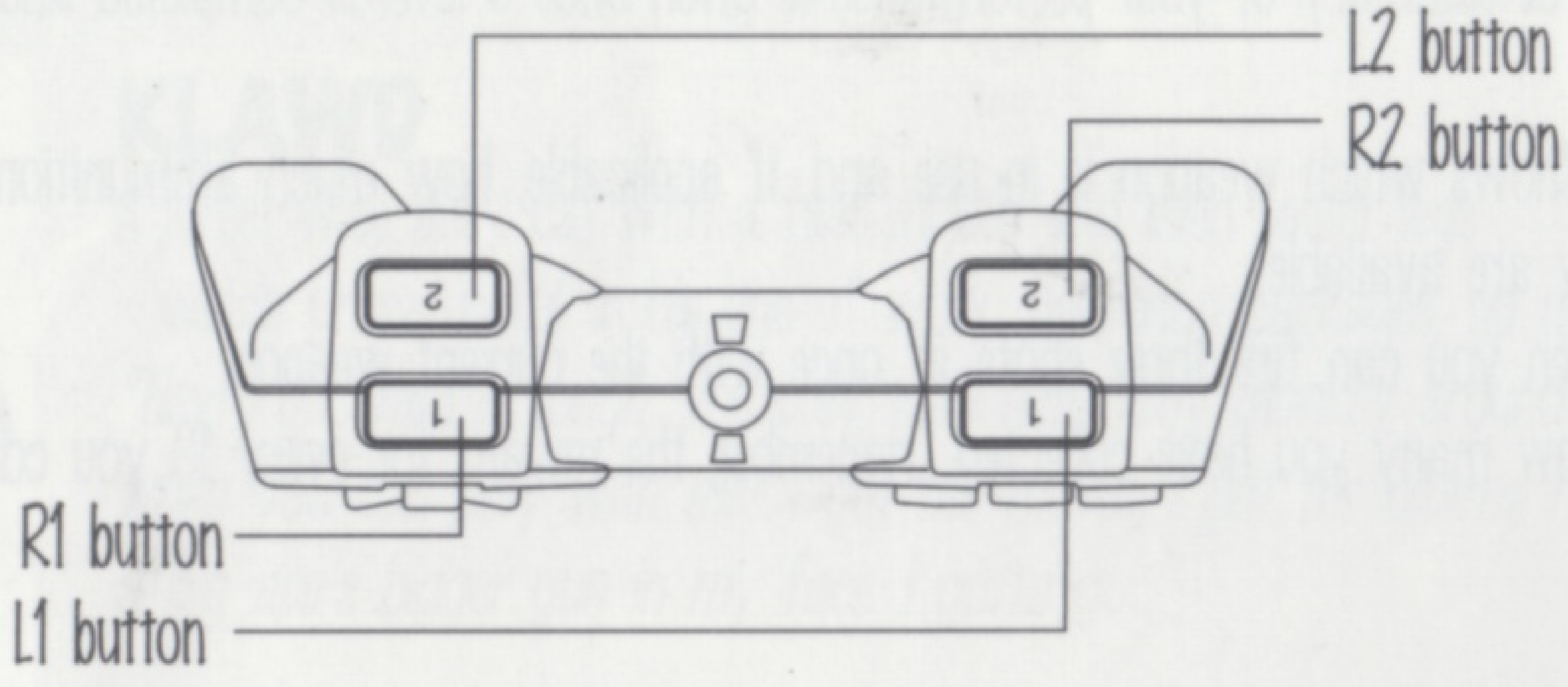
Directional Controls A choice of three orientations is available: movement directly up the screen (the default) or diagonally to the left or right (to follow the contours of the landscape).

Action Controls Perform essential functions such as jumping, ducking, throwing grenades and shooting weapons.

Advanced Controls As you become familiar with the way Firo & Klawd plays you will find these special functions (such as turning on the spot and side-stepping) very useful indeed.

EXIT Select this to return to the Title Screen.





What You Can Expect To See During Play

As you can see, the action takes place in a 3D environment (viewed from what is know as an isometric perspective, in case you were wondering). As Firo and Klawd run around the landscape, the view follows their movement.

SCORE Points are awarded for every Bad Guy and wanted poster removed from play. Note: there are also many bonuses to be scored (a summary of your performance is given once a level is completed and all bonuses are added to your total score).

CURRENT WEAPON Shows which weapon is in use and, if applicable, how much ammunition is available.

GRENADES How many are available.

THREE-WAY How often you can fire three shots at once with the current weapon.

WANTED POSTERS How many you have collected (remember, the reward for every 10 you collect is an extra Firo or Klawd to play with).

LIVES How many Firo or Klawd characters you have to play with (you start with three). Note: this symbol flashes to warn you when the last life is in use.
HEALTH Represented by a horizontal bar which reduces whenever Firo or Klawd is hurt, perhaps by collisions with Bad Guys, bullets or anything else unpleasant (such as the ground after a fall from a great distance).
Note that the status information is only displayed when necessary, for example: when points are scored, weapons or health are acquired, or when control is swapped between characters.
· Press the Select Button in a 2 PLAYER game to display your status.

Take Control...

...of either Firo or Klawd. Each character has his own advantages and disadvantages and, as you will see (and hear), their reactions to situations are markedly different. Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Controller. Note that the default controls are used to illustrate the available moves for the two characters.

FIRO

What do you call a six-foot ape with a gun? Sir. Or Firo, to his friends - if he had any. He's an orang-utan (and no spring chicken); a cop who does things his way or not at all. There's only one thing he loves more than the law and that's guns. Oh, and food. He hates everything else, especially law-breakers and cats. You could say his lengthy career has made him cynical but he'd shoot you. *"You wanna get tough, you play with me."*

KLAWD

A street-wise alley cat with a fast mouth and even faster legs - which prove useful in his line of work: delivering packages, no questions asked.
"Hey! You want it tough, you play with him. Why monkey around with that bone-head when you can play with me? I got the moves, I got the charm, I got the looks... I got a big ape's bigger gun in my face. I gotta go..."

Run

· Press any one of the Directional Buttons to make Firo or Klawd move in the desired direction (remember: there are two alternative control systems to consider).

· Alternatively, press the L1 Button to make Firo or Klawd walk in the direction he's facing.

Jump

· Press the △ Button when Firo or Klawd is standing still to jump straight up.

· Press the △ Button when Firo is running to jump in the direction he's facing.

Duck

· Press the X button.

Climbing

· Press the △ Button when Firo or Klawd's facing a ladder to climb up it.

· Press the X Button when Firo or Klawd's facing a ladder to climb down it.

Turn or Side-Step

· Press the L2 Button or R2 Button to turn (or the alternative: side-step) to the left or right.

Using Weapons

Firo always has his gun and Klawd never lets go of his catapult; both weapons come with an unlimited supply of ammunition; both weapons are potent in the right hands but they can be made more effective by collecting Special Items (see Special Items).

· Press the ○ Button to shoot the weapon held in the direction Firo or Klawd is facing.

· Press the R1 Select button to cycle through any weapons held by Firo or Klawd.

Note that there are some places where guns are not allowed (like Beers Bar and the Pasta La Vista restaurant) in which case fists are used instead.

Using Grenades

Useful when a Bad Guy is hiding out of range of your weapon - or for quickly taking out gangs of Bad Guys.

· Press and hold the □ Button to pull out a grenade.

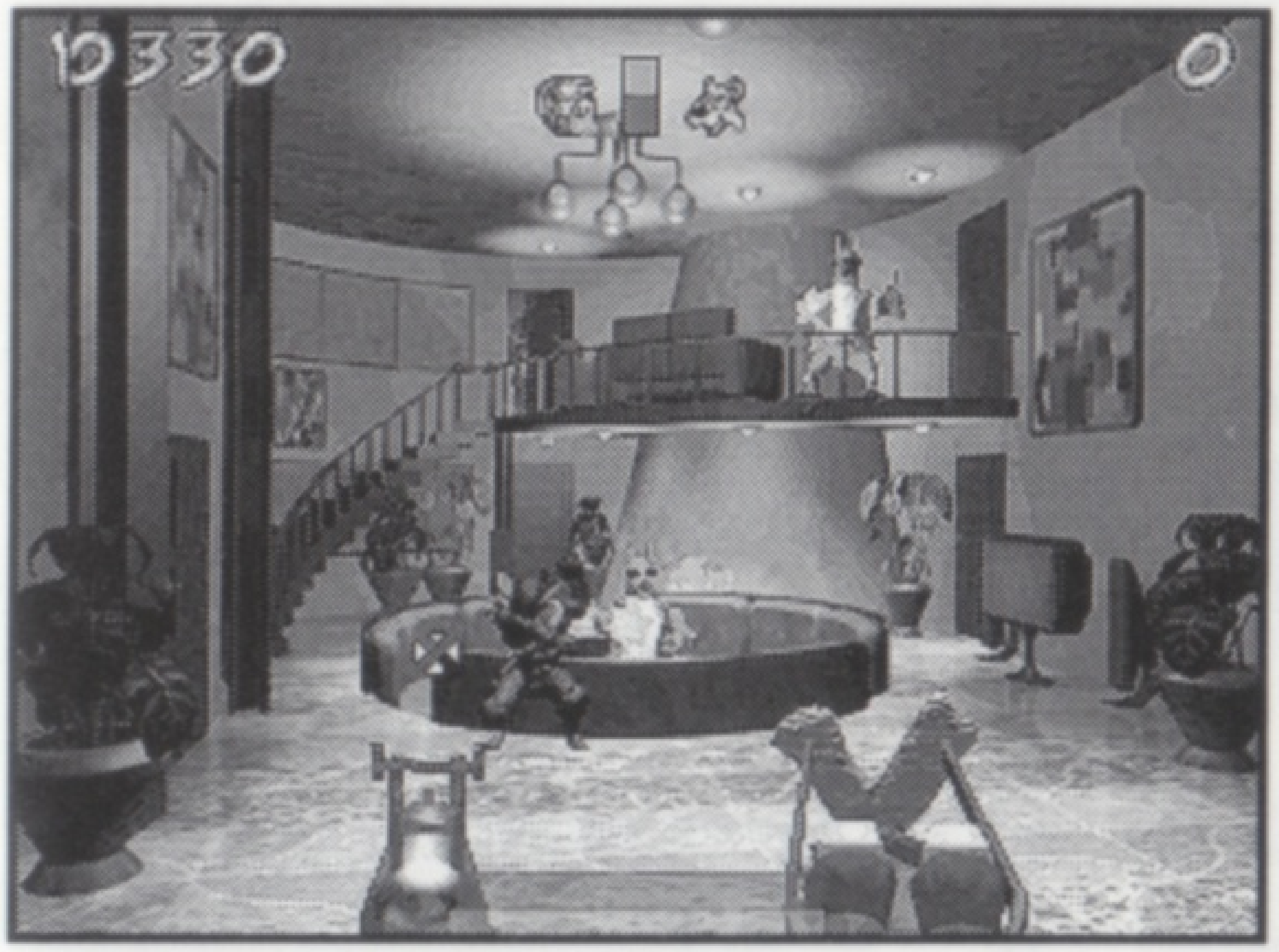
· Press the left or right Directional Buttons (or a Turn Button) to rotate Firo or Klawd through 360 degrees; note

that Firo or Klawd cannot walk while holding a grenade.
· Release the ▢ Button to throw the grenade in the direction Firo or Klawd is facing; the longer the ▢ Button is held, the further the grenade is thrown when the Button is released (don't worry: a grenade only explodes when it hits something).

Swap Control...

...between Firo and Klawd - but only in a 1 PLAYER game.
· Press the Select Button to swap control between Firo and Klawd.

Sub-Games



You may occasionally come across one of these once a level is completed.

It's a shoot-out, as seen through the eyes of Firo and Klawd, with an onslaught of weapon-wielding Bad Guys leaping and shooting out of the screen; shoot them before they shoot you (fortunately, ammunition is unlimited but bear in mind it takes time to reload a weapon). Note the crosshair to show where Firo or Klawd's shots will go (to minimise confusion, Firo's is red and Klawd's is blue).

· Press the Directional Buttons to move the crosshair around the screen.
· Press the ○ Button to shoot your weapon.

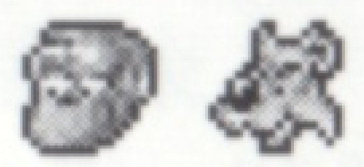
Survive the attack and prove your worth to earn an extra life; fail and a life is lost... Whatever the outcome, play continues (unless, of course, your character has no more lives to play with). Note: in a 2 PLAYER game, whoever shoots the most Bad Guys gets the extra life.

Special Items

Look out for these. A Special Item is collected by walking over it.

GRENADES There are five in every box.

THREE-WAY FIRE 50 shots for the current weapon.


EXTRA LIFE For either Firo or Klawd.

FIRST AID A box to restore Firo or Klawd's health to the max.

MACHINE GUN 50 rounds of rapid-fire fun.

BULLET-PROOF JACKET Just the thing to take some of the sting out of the Bad Guys' bullets.

HIGH-POWER AMMUNITION A clip of 20 super bullets.

CHAINGUN 50 rounds of rapid-fire, high-power bullets.

RICOCHET BULLETS A box of 20 bouncy bullets.

ROCKETS A single explosive shot.

HOMING MISSILES A single explosive shot which seeks out the nearest target.

WANTED POSTERS Put up all around town by The Mob, just so there's no confusion as to who's Firo and who's Klawd. Walk up to a poster to pull it down. Collect 10 wanted posters for an extra life.

MINES Don't step on these green explosives.

High Score Table

The top six scores of the day are recorded; can you make it to the top? Beat an existing high score and enter your name (or any name or message no longer than 10 letters or numbers). Note that your scores and names are lost when the PlayStation™ Power Button is OFF.

· Press the up and down Directional Buttons to move through the available letters and numbers.

· Press the X Button to register the letter.

· Press the left and right Directional Buttons to move along the available slots (or use the back arrow symbol to delete the letter or number).

· Press the Start Button to register your name (or use the enter arrow symbol) and quit the High Score Table.

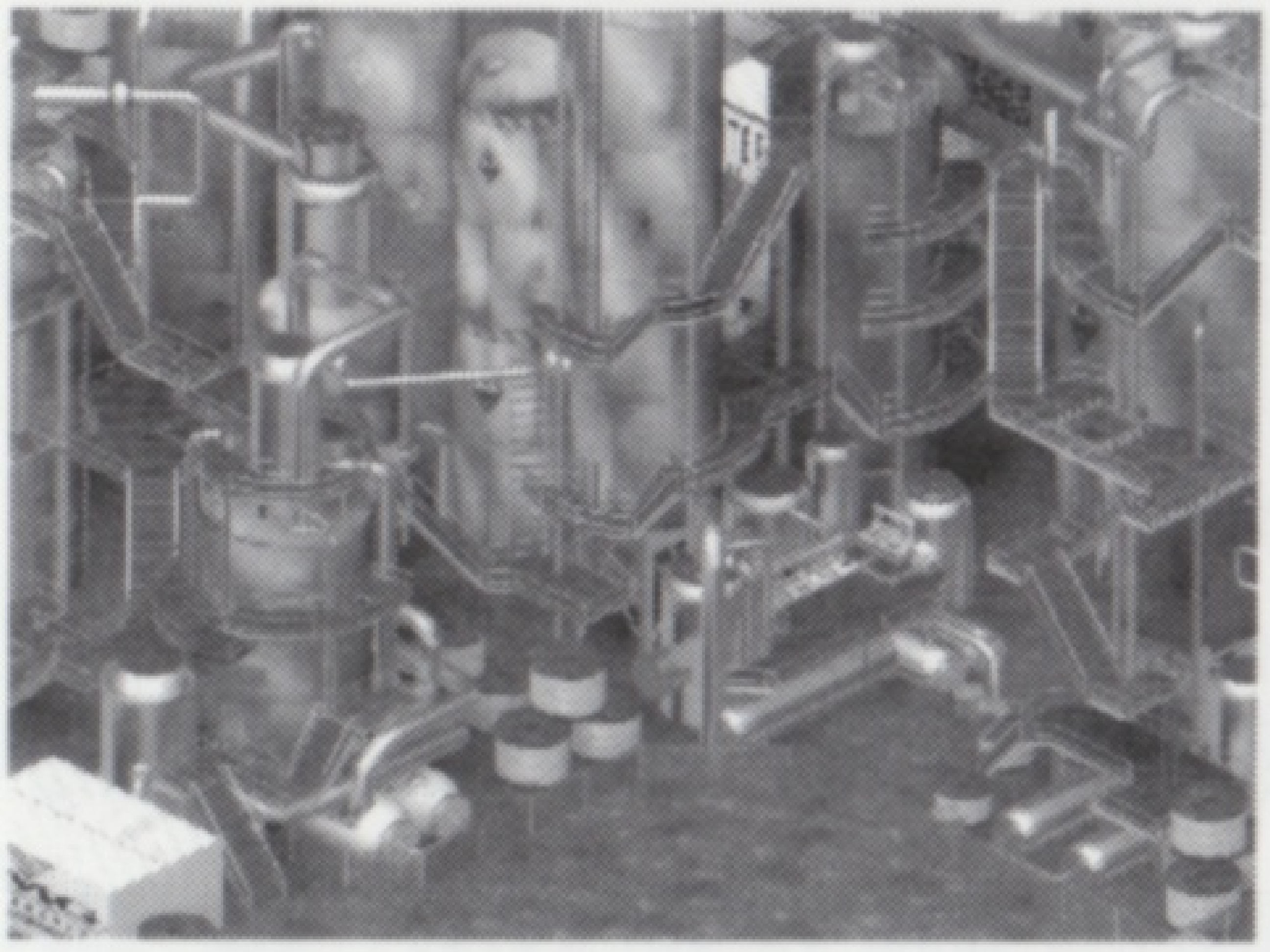
Welcome To New Yak City!

It's a big place - a very big place. Here's a brief look at some of the locations you may well get to see during your play... Have a nice day!

THE STREETS It's tough out there on the main streets - and even tougher in the back streets and alleys. Watch out for Bad Guys hiding in the alleys, buildings, doorways... and black limousines. Try not to fall off the rooftops - and mind those smoke-stacks!

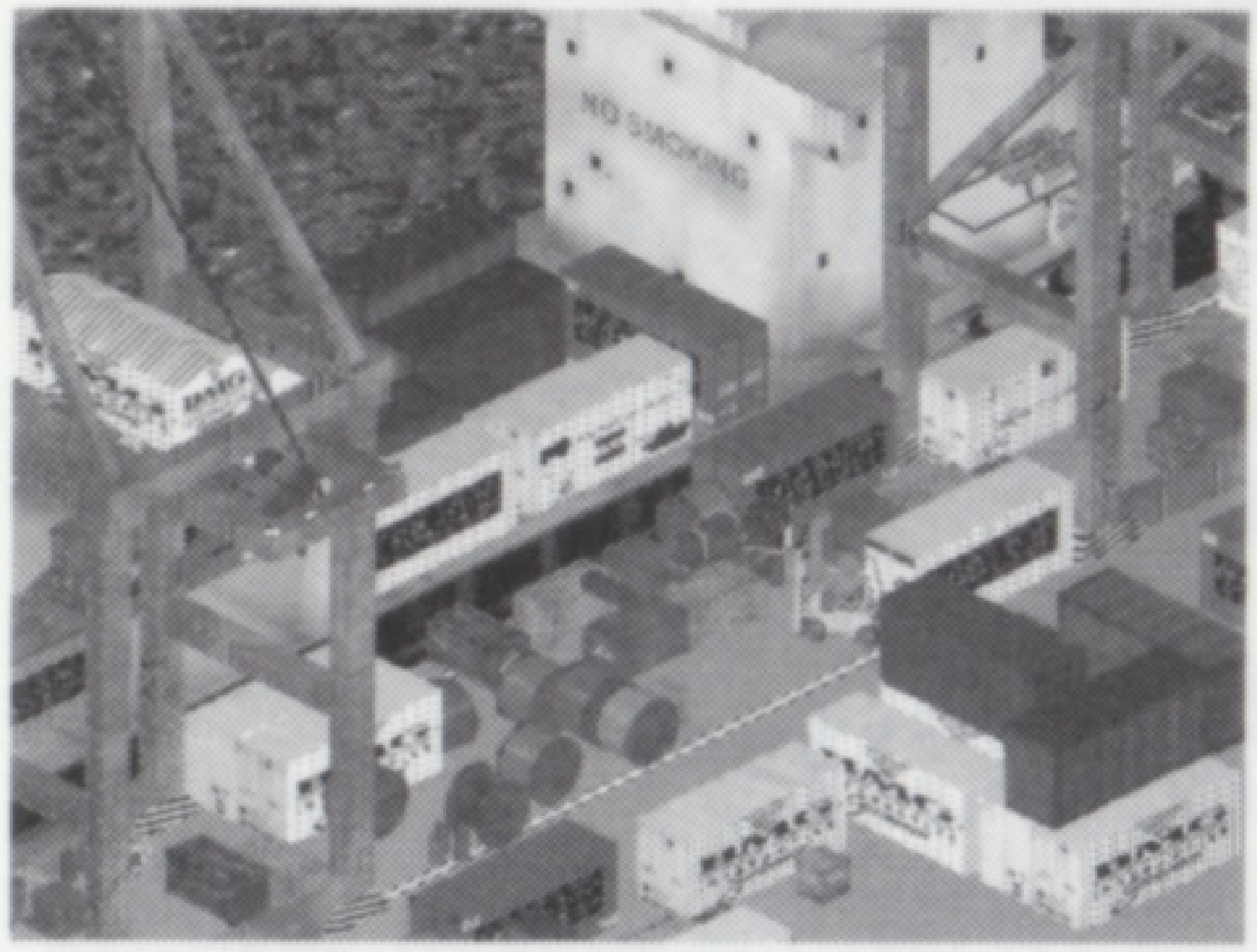
THE SCRAPYARD

A curious collection of cars, household appliances, oil drums and assorted junk. Avoid the steam pipes and don't fall in the mud (Firo and Klawd can't swim, see).



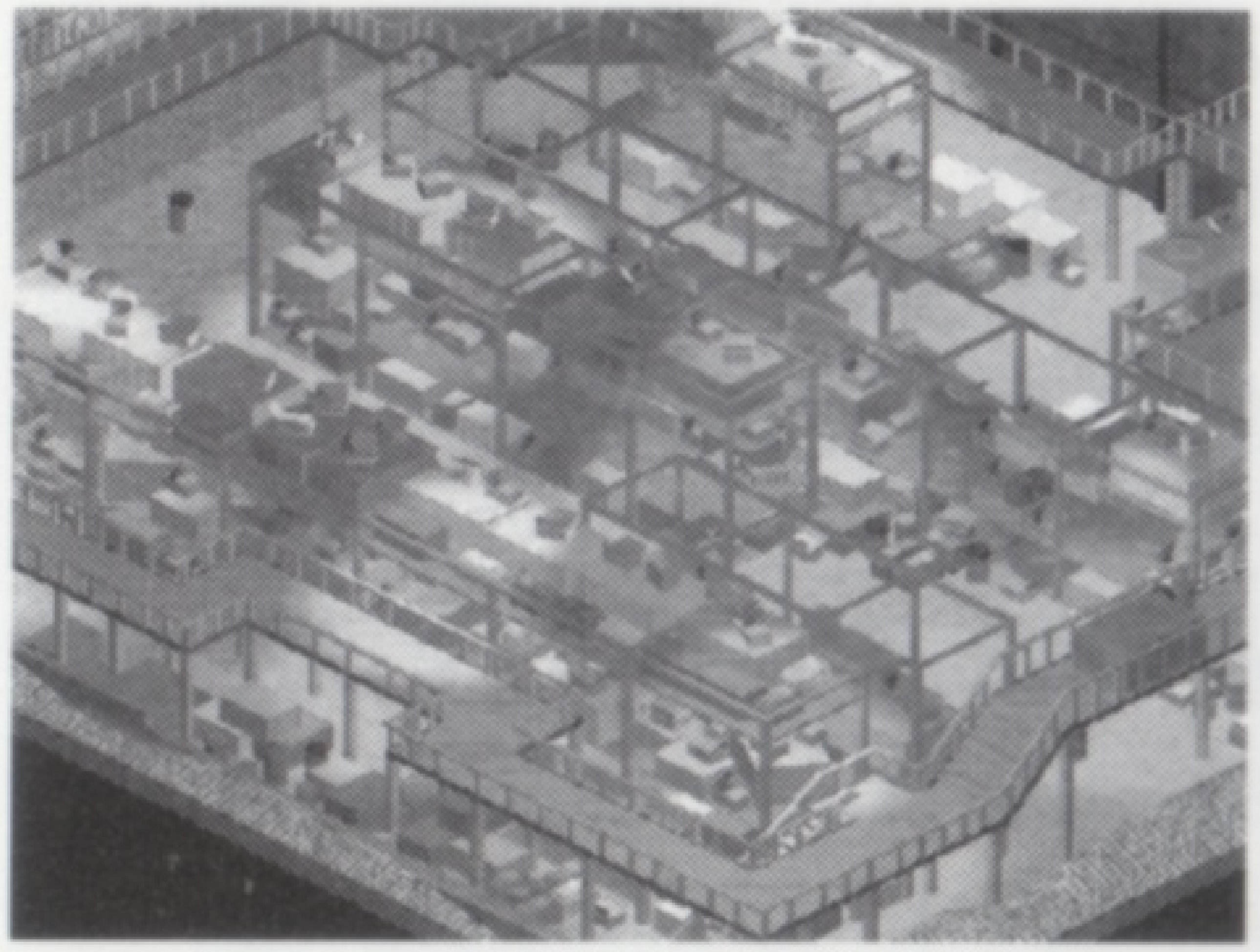
ICU CHEMICAL PLANT

A vast network of shiny pipes, walkways and ladders occupied by workers who are clearly paid far too much: most of them wield top-of-the-range missiles and flame-throwers. You might be wondering why there's a timer counting down... well, that's for you to find out.



THE DOCKS

Pier 13 is renowned for its maze of crates and containers. It's also home to the likes of forklift trucks, cranes, huge reels of cable, and too many Bad Guys with too much ammunition, hate and time on their hands.

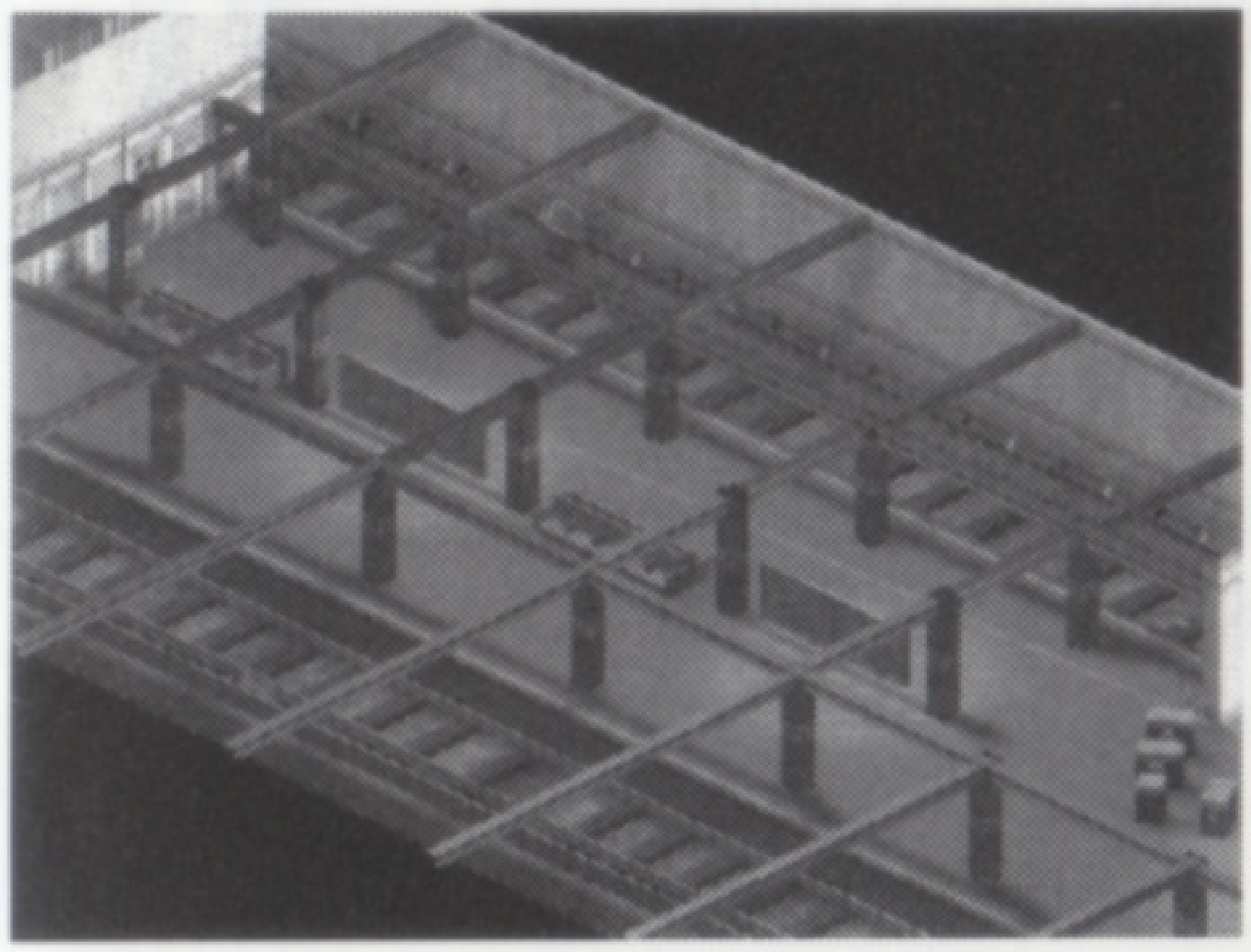


THE WAREHOUSE

Run by Johnny, the polar bear brother of Vinny (you know Vinny: big brown bear, owns the scrapyard). It's another maze of crates and containers, only this time there are staircases to climb. Oh yes: beware of deadly Clan Ninja Mice...

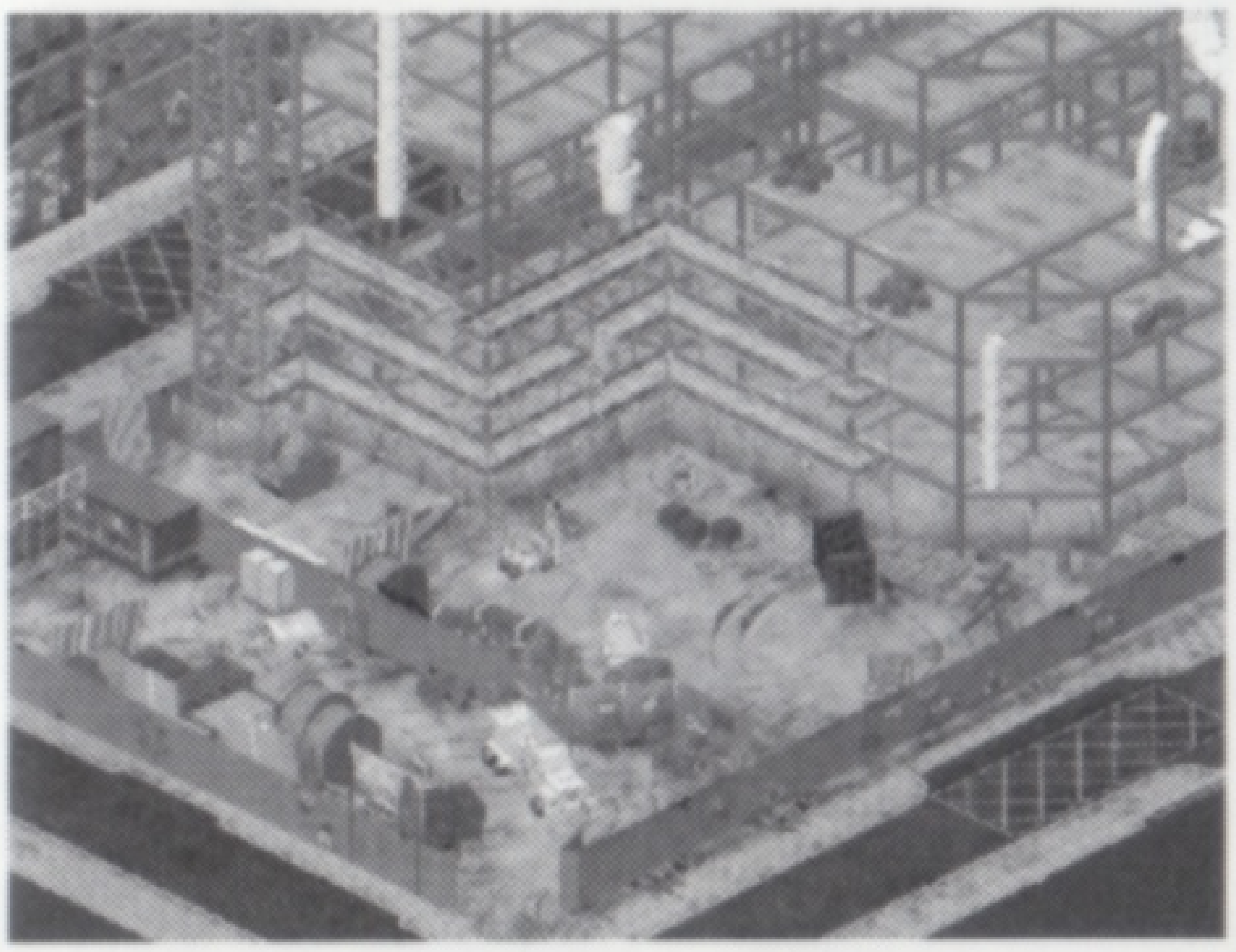
CENTRAL PARK

It may look serene but it's not the kind of place you visit without a weapon and plenty of ammunition (so watch out for all those hidden Special Items). Central to Central Park is an ice rink where the local psychopathic penguin ice hockey team (appropriately called The Psycho Penguins) practice their skating around a maze of hoarding; mind your step...



THE SUBWAY

Ease the strain and take a train... provided you can handle the unwarranted attention of the locals: punk rats Sid Viscose (hates baseball but loves the bats) and Johnny Return (collector of used knives).



THE BUILDING SITE

Owned by Bojitt and Runn, a pair of dubious characters who don't think twice about leaving their equipment lying around. Avoid the fires - and the nefarious characters who started them.

The Bad Guys

New Yak City is home to characters of all shapes and sizes, most of them armed - all of them dangerous. Here are some of the animals you will meet in Firo & Klawd...

RALPH
The least aggressive of the dogs is not to be underestimated.

JAKE
He may be as blind as a bat but he's still a dog with a machine gun so beware.

SPIKE
He's barking mad and runs around like a dog on heat - which is exactly what he is.

HANS SCHNAPPS
Be warned: this deranged Doberman is deaf so he can't hear you plead for mercy.

GRAMPS
Don't be fooled by this old fella; when he gets in a spin, stand well clear.

TROFFA
Probably the least ugly of the two types of pig you will meet, but only because he carries a big hammer instead of a gun - so don't let him get too close.

HUGGY
He may be a bear but he can be a rat when it suits him.

KITTY
Mmm. Nice. Be warned: there's more to this lioness than meets the eye (and she certainly fills it).

TUSKER McLAIN
Meet the well-heeled walrus boss of the Psycho Penguins. Actually, don't...

SAM
A despicable fox; at least that makes him all the more rewarding to kill...

DARREN
He's made of solid muscle (including his head, unfortunately). To call him a boar would be correct but he'd only take it the wrong way.

RICARDO
The Boss' right-hand crocodile. What he lacks in intellect he more than makes up for in muscle - and teeth.

Hold It!

Remember to take a break for 15 minutes in every hour of play. But rather than turn off your Play Station™, why not put the action on hold - but not for too long, eh?

- Press the Start Button to freeze the action and call up the Paused Menu.
- Press the Select Button to quit play and return to the Title Screen.
- Press the L1 or L2 Button to increase or decrease the music volume.
- Press the R1 or R2 Button to increase or decrease the sound volume.
- Press the Start Button again to resume play.

Playing Advice

Win! Be best! Take note of the following handy hints...

- Set the DIFFICULTY to EASY and use the first level to practice controlling Firo or Klawd.
- Bear in mind that when you first appear at a location, play will only begin when a Controller Button is pressed.
- If it moves, shoot it.
- Study the Bad Guys' behaviour and movement to help you predict what they will do, for example: stay out of range of Fergus and he won't shoot.
- Beware: some Bad Guys (dogs, for example) roam in packs which makes them tougher customers.
- Watch out: some Bad Guys who fall over may in fact be stunned; jump on them to kill them before they can get up.
- Don't forget to duck when the going gets too hot.
- It's possible to encourage Bad Guys to shoot each other (say, with a well-timed duck); feel free to laugh at their stupidity.
- Try not to shoot your partner, especially in a 2 PLAYER game.
- Avoid throwing grenades against walls - they bounce back!
- Most Special Items are dropped by dead Bad Guys; some are hidden behind the scenery, so don't be afraid to explore.
- Firo or Klawd is seen to teeter when he's too close to the edge of a platform, so step back or fall.
- When Firo or Klawd flashes (say, when a life has been lost and replaced), that means they are temporary invulnerability; this can be advantageous - but be careful not to get caught out.
- Bear in mind that Firo and Klawd cannot use a weapon or grenade while hanging on to a ladder; if they get hit while holding

on to ladder, they will fall off.

· It's possible to grab on to a ladder when falling; simply move towards and press the Up Button.

· Note that in a 1 PLAYER game, when you swap control between characters, your ammunition, Special Items, lives, health and wanted posters are also transferred. But! Watch out for the character not under your control - he sometimes collects Special Items for himself, which means you won't benefit from the effects.

· Don't pick up the first aid boxes until you need them.

· Keep your eyes open for secret areas.

· Your patience may be rewarded - provided you hang out for long enough in the right places.

· And remember: there's more than one way to skin a cat. "Hey! That ain't no laughin' matter!" An example... when you first play Firo & Klawd and the duo leave the police station, you have a choice of route: walk along the street or to the car and take a ride.

Look After Your *Firo & Klawd* Disc

Compact discs are robust but not invincible, so handle them with care.

· Try not to touch the underside of the disc with your grubby little fingers.

· If the underside of the Firo & Klawd disc is dirty, gently wipe it clean with a soft cloth; do not use any form of cleaning fluid as this will damage the disc's delicate surface.

Credits

Concept & Design	The Oliver Twins	Voice Of Klawd	Tim Flavin
Director	Philip Oliver	Additional Voices	Robert Firth
Programmers	Andrew Oliver	Special Thanks	Jaqui Lyons
	Steve Bond		Kathleen Watson
	Darren Wood		Alastair Graham
Tools And Utilities	John Whigham	Game Testing	Steve Mann
Artists	Darren Yeomans		Darren Lloyd
	Joff Scarcliffe		Ronnie Jackson
	Joss Adley		Ken Jordan
	Jim Barnes	Packaging	Fluid Design
Tom Dicken	Jay Weston		Mick Lowe Design
Concept Artist	Steve Rushbrook		Barry Lancaster-Smith
Map Editing	Martyn Ash	Marketing	Andrew Wright
	Saty Mann		Gavin White
Support Coders	Tony Povey	Producer	Mike Brown
	Richard Hackett	Executive Producer	Ian Mathias
Management	Malcolm Oliver		
	Sue Ward		
	Anne Corstaphine		
Sound Management	George Stone		
Original Music	Phil Chill		
	Colin Payne		
Voice Of Firo	Paul Wallis		

This product is guaranteed for a period determined by the law of your country. This does not effect your statutory rights. BMG Interactive reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. BMG Interactive makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

ISL

FIRO & KLAWD

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumieuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu video

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du Service Clientèle se trouve au dos de ce manuel

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

© 1996 Interactive Studios. © 1996 BMG Interactive. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Edité par BMG Interactive. Développé par Interactive Studios.

1-2 Players

SLES-00094

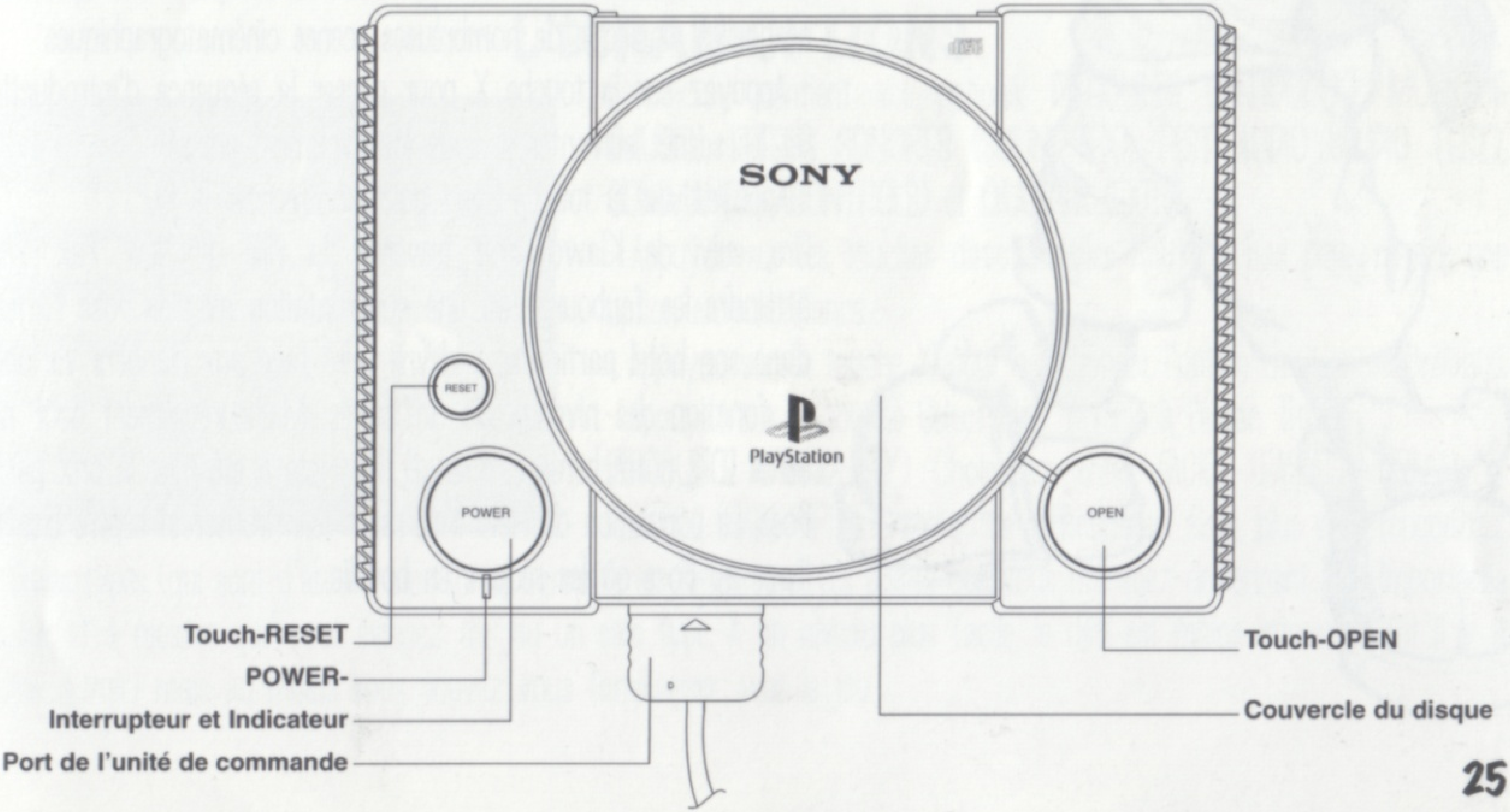
ISL FIRO & KLAWD

Français

STUD

Démarrage

· Vérifiez que l'installation de votre PlayStation™ est exécutée selon le manuel d'instruction. Branchez une ou deux manettes.
· Vérifiez que l'interrupteur POWER est positionné sur OFF avant d'insérer le disque Firo & Klawd, étiquette vers le haut, dans la PlayStation™.
· Appuyez sur ON sur l'interrupteur POWER. Le logo PlayStation™ s'affiche. Lorsque l'écran Titre apparaît, vous pouvez commencer à jouer à Firo & Klawd.
· Si l'écran Sony ou Titre ne s'affiche pas, appuyez sur l'interrupteur POWER pour éteindre la console. Vérifiez que la PlayStation™ est correctement installée et que le disque Firo & Klawd est correctement inséré avant d'appuyer de nouveau sur l'interrupteur POWER (ON).
ET N'OUBLIEZ PAS! Vérifiez toujours que l'interrupteur POWER est positionné sur OFF avant d'insérer ou de retirer le disque Firo & Klawd.



Dépannage

Dans le cas peu probable où Firo & Klawd refuserait de fonctionner, contactez notre Service Clientele à BMG Interactive, Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW ou appelez au 0171 384 7864 entre 10h et 16h, du Lundi au Vendredi (heure anglaise). A cette occasion, munissez-vous du maximum d'informations sur la configuration de votre équipement. Si vous envoyez un courrier, n'oubliez-pas d'inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone.

Le jeu commence...

...par une séquence d'introduction sous forme de dessin animé. Le déroulement de l'histoire de Firo & Klawd comporte des opérations manuelles ainsi que de nombreuses scenes cinématographiques.

· Appuyez sur la touche X pour passer la séquence d'introduction (et les scenes suivantes si vous êtes vraiment pressé).

· Appuyez sur la touche Start pour commencer le jeu.

Firo, suivi de Klawd, doit traverser la ville de New Yak. Pour atteindre les faubourgs où une confrontation avec le Boss l'attend dans son hôtel particulier, il devra faire face aux dangers variables en fonction des niveaux de difficultés. Malheureusement pour nos héros (OK, notre héros et Klawd), leur tête a été mise à prix par le Boss. La population de New Yak est à leur trousse et espere bien les livrer au Boss ou les réduire en bouillie.

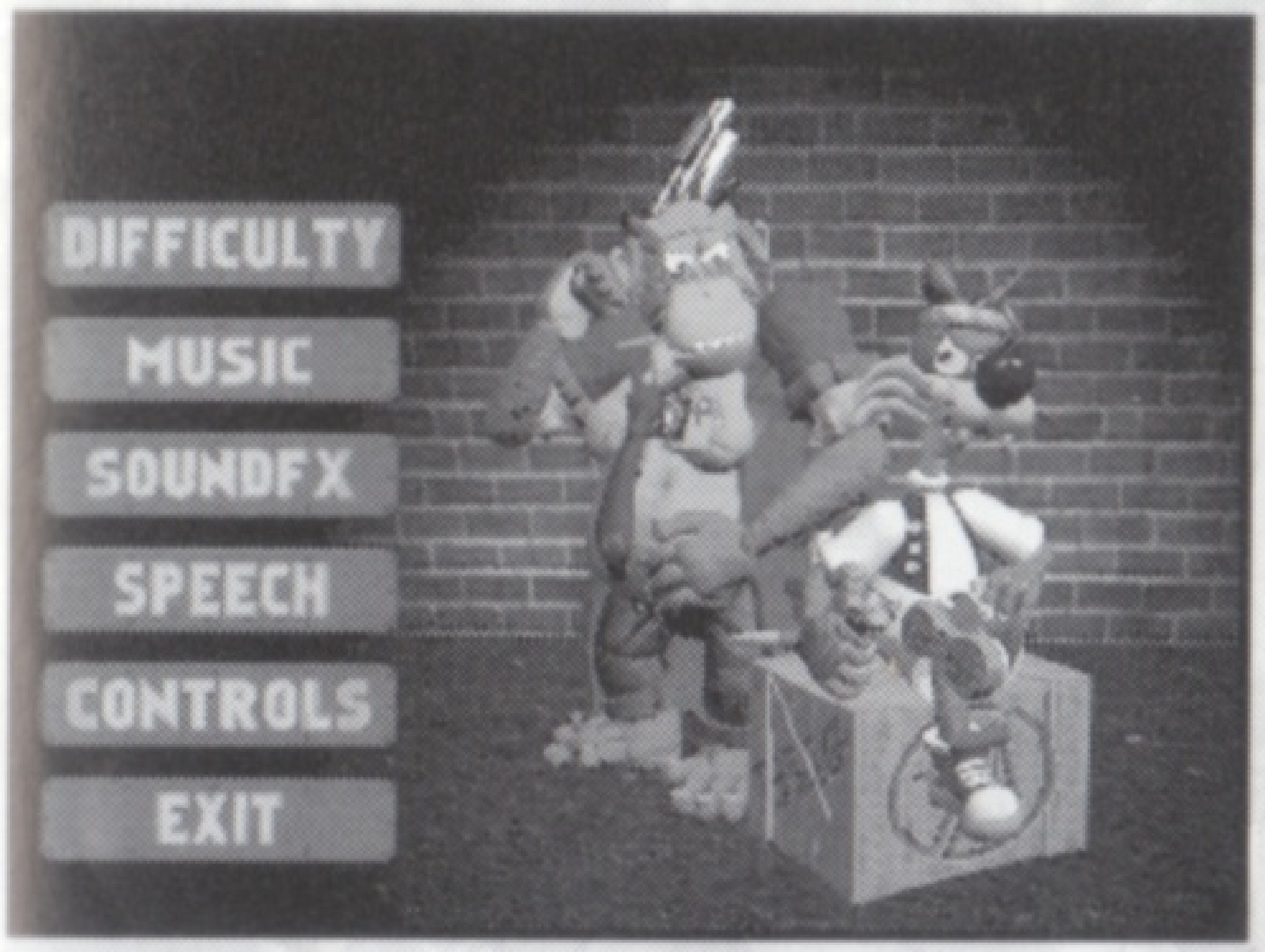
L'ÉCRAN TITRE

Cet écran contient trois options: OPTIONS, DEMARRER (START) et 1 JOUEUR (1 PLAYER). L'option sélectionnée est mise en surbrillance.

· Appuyez sur les touches directionnelles gauche ou droite pour mettre une option en surbrillance.

· Appuyez sur la touche X pour sélectionner l'option mise en surbrillance. OPTIONS Permet de faire apparaître l'écran Options (voir L'écran Options). DEMARRER (START) D'apres vous ? 1 JOUEUR (1 PLAYER) Permet de jouer avec Firo ou Klawd (notez que vous pouvez basculer le contrôle d'un personnage à l'autre pendant le jeu). L'option 2 JOUEURS est uniquement disponible lorsque deux manettes sont branchées (notez qu'un deuxieme joueur peut rejoindre l'action à n'importe quel moment en appuyant sur la touche Start de la deuxieme manette). Si vous n'utilisez pas la manette pendant 30 secondes, une démo de Firo & Klawd en pleine action est jouée (accompagnée à l'écran d'un bouclier rotatif, qui vous indique que ce n'est pas vous qui jouez).

L'ÉCRAN OPTIONS



Cet écran contient six options: **DIFFICULTE (DIFFICULTY), MUSIQUE (MUSIC), EFFETS SONORES (SOUND FX), TEST AUDIO (AUDIO TEST), COMMANDES (CONTROLS)** et **QUITTER (EXIT)**.

· Appuyez sur les touches directionnelles haut ou bas pour mettre une option en surbrillance.

· Appuyez sur la touche X pour sélectionner l'option mise en surbrillance.

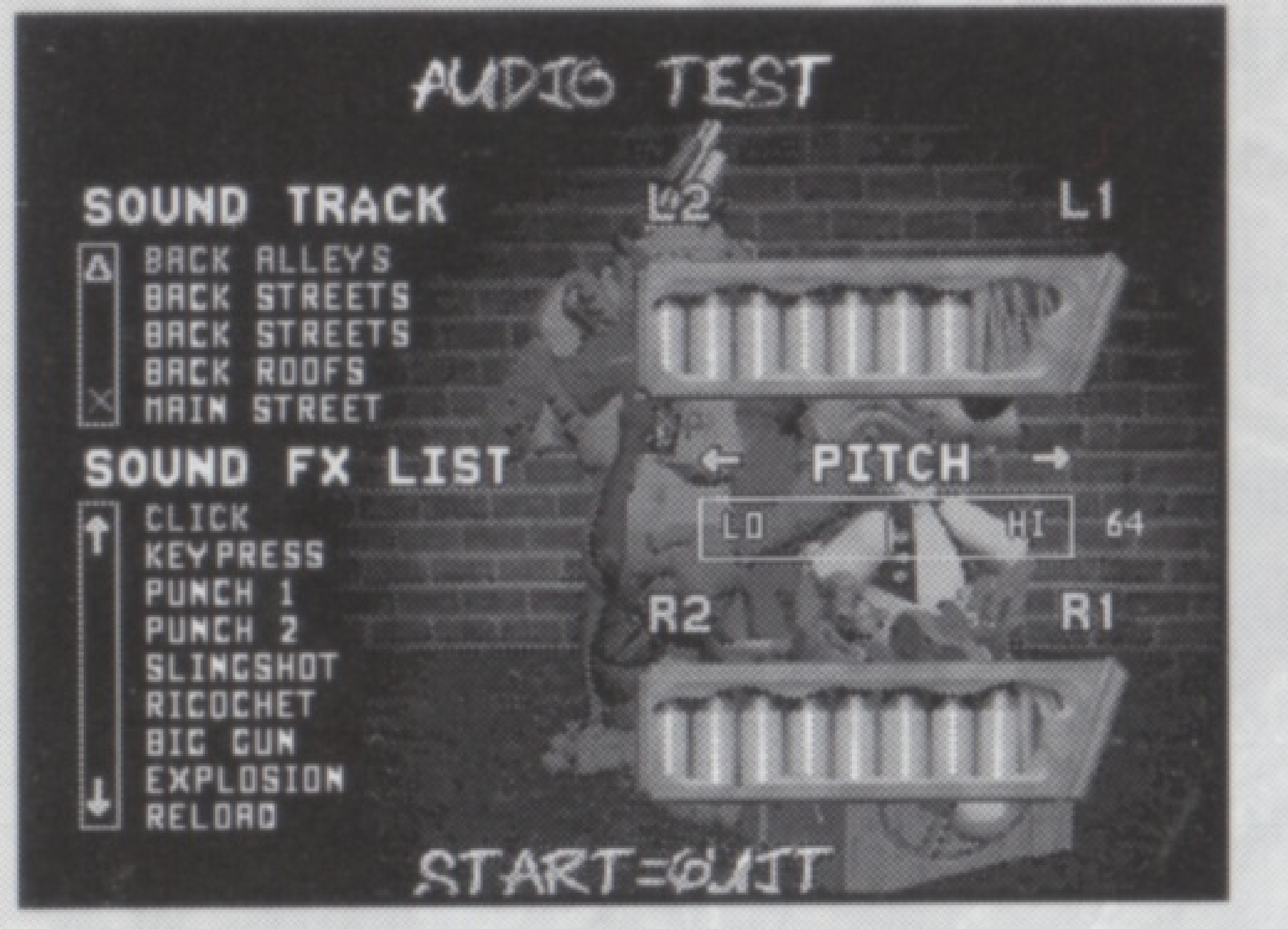
· Appuyez sur la touche Select pour revenir à l'écran Titre.

DIFFICULTE (DIFFICULTY) Choisissez entre FACILE (EASY), NORMAL et DIFFICILE (HARD). Plus le niveau de difficulté est élevé, plus vous rencontrez de Sales types (qui sont d'autant plus forts, agressifs et dangereux). Les points que vous marquez deviennent plus importants au fur et à mesure que vous évincez du jeu un sale type. A un niveau plus facile, le défi est moins important (et il y a moins à voir) mais au moins vous pouvez vous familiariser avec le jeu.

MUSIQUE (MUSIC) Le volume est représenté par un chargeur.

· Appuyez sur les touches directionnelles gauche ou droite pour diminuer ou augmenter le volume.

EFFETS SONORES (SOUND FX) Identique à l'option MUSIQUE.



TEST AUDIO (AUDIO TEST) Invoque les options Test Audio qui vous permettent d'écouter, à loisir, tous les effets sonores et la musique utilisés dans Firo & Klawd. La musique ou l'effet sonore allant être joué est mis en surbrillance en rouge.

· Appuyez sur la touche △ ou X pour déplacer vers le haut ou vers le bas la musique sélectionnée dans la liste. La musique mise en surbrillance sera automatiquement jouée apres une courte pause (notez la présence du C.D. clignotant dans l'angle de l'écran pour vous prévenir qu'une recherche est en cours).

· Appuyez sur la touche L2 ou L1 pour diminuer ou augmenter le volume musical.

· Appuyez sur les touches directionnelles haut ou bas pour déplacer la sélection sonore vers le haut ou vers le bas.

· Appuyez sur la touche □ ou ○ pour jouer le son mis en surbrillance.

· Appuyez sur la touche R2 ou R1 pour diminuer ou augmenter le volume sonore.

· Appuyez sur les touches directionnelles gauche ou droite pour diminuer ou augmenter la hauteur (en réalité la vitesse de lecture) du son.

· Appuyez sur la touche Start pour revenir dans l'écran Options.

COMMANDES (CONTROLS) Fait apparaître les options Commandes qui vous permettent de personnaliser les fonctions à votre convenance. Conseil: utilisez les parametres par défaut en priorité (voir Prise de contrôle...). Les commandes se divisent en réalité en trois parties: Commandes directionnelles (Directional Controls), Commandes opérationnelles (Action Controls) et Commandes avancées (Advanced Controls).

· Appuyez sur les touches directionnelles haut ou bas pour mettre en

surbrillance les commandes à modifier.

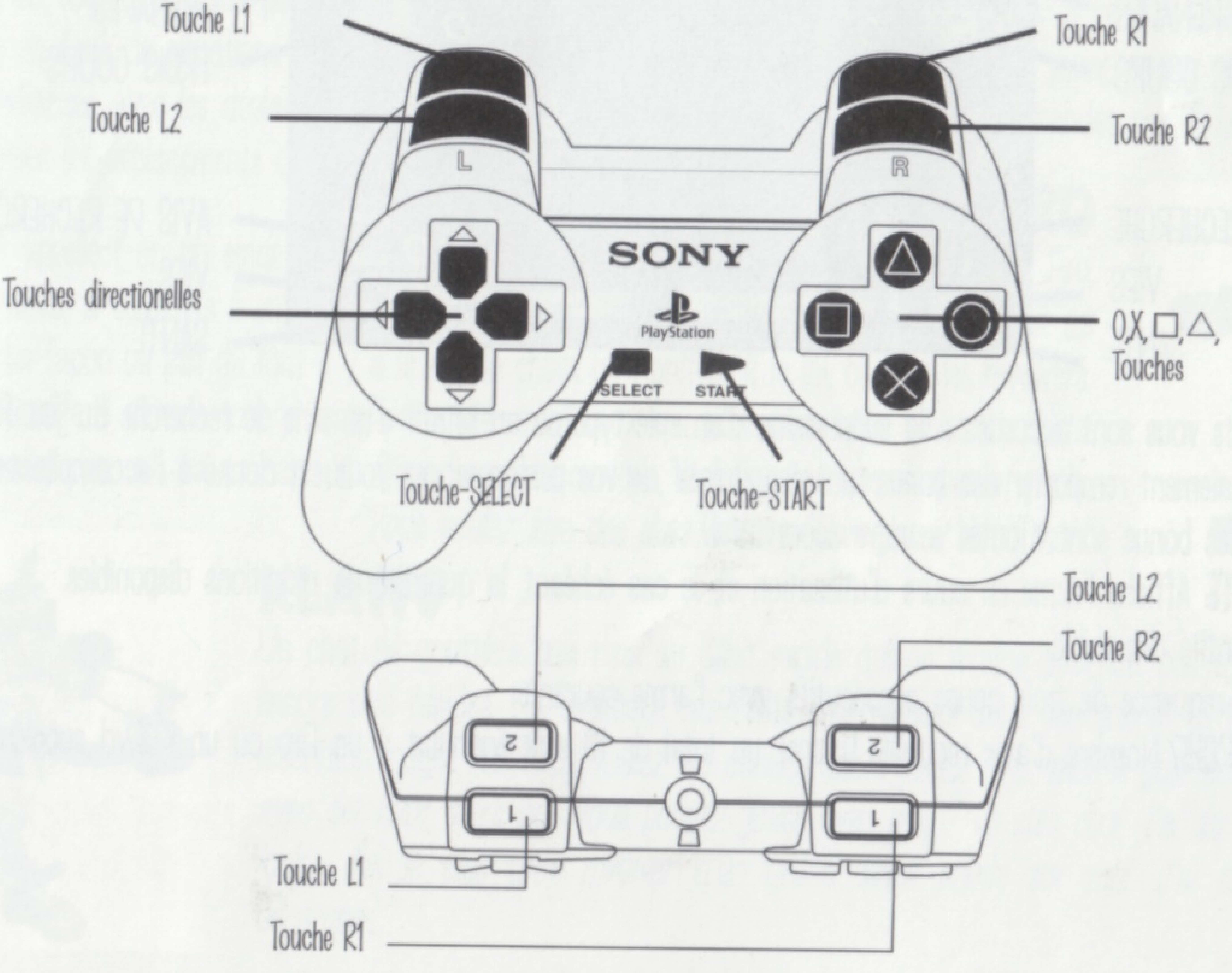
· Appuyez sur les touches directionnelles gauche ou droite pour faire défiler les permutations de commandes disponibles. Sélectionnez QUITTER (EXIT) pour revenir dans l'écran Options.

Commandes directionnelles (Directional Controls) Un choix de trois orientations vous est offert: déplacement vers le haut de l'écran (valeur par défaut) ou en diagonale vers la gauche ou la droite (pour suivre les contours du paysage).

Commandes opérationnelles (Action Controls) Permettent d'exécuter des fonctions telles que sauter, baisser la tête, lancer des grenades et tirer.

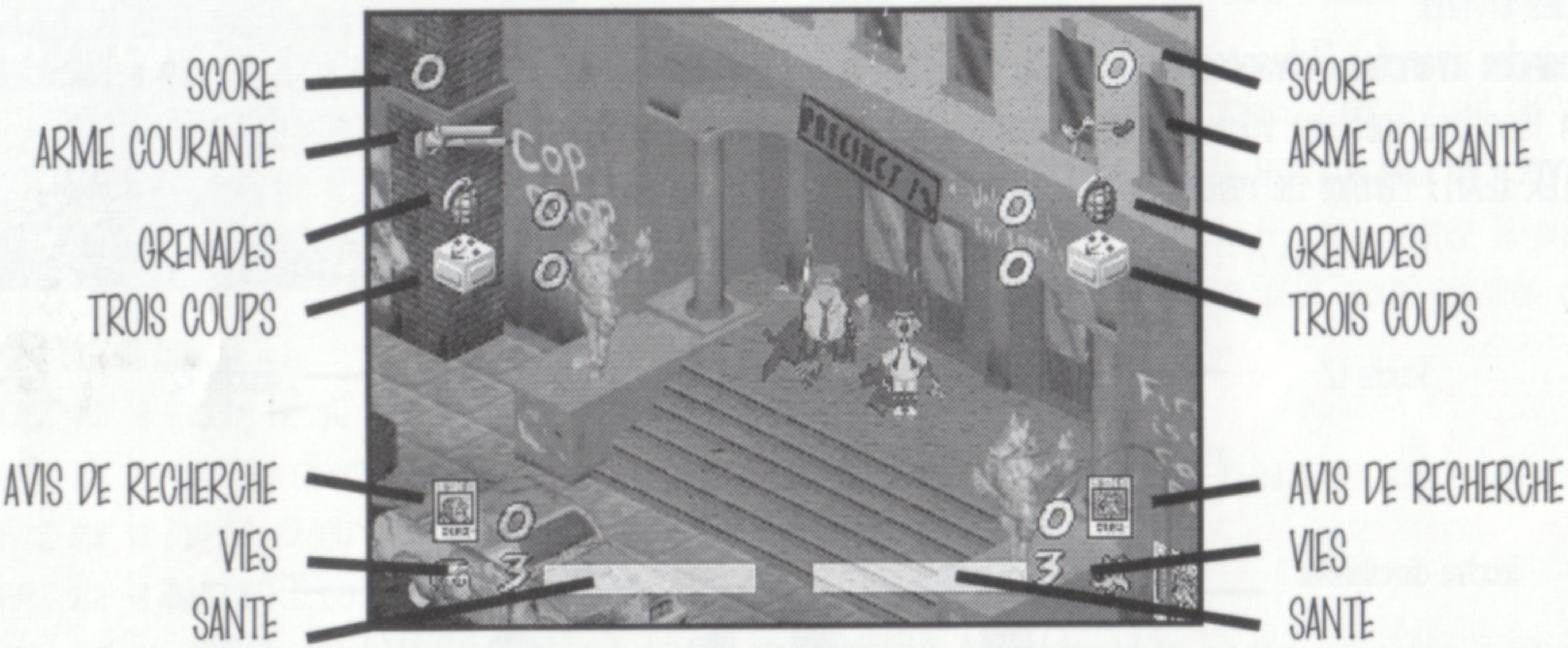
Commandes avancées (Advanced Controls) Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec le jeu Firo & Klawd, l'utilité de ces fonctions spéciales vous semblera évidente (comme pivoter sur-le-champ ou faire un pas de côté).

QUITTER (EXIT) Permet de revenir dans l'écran Titre.



Ce à quoi il faut vous attendre lors du jeu

Comme vous pouvez le constater, l'action se déroule dans un environnement 3D (vu de ce qui s'appelle une perspective isométrique, pour les plus curieux). Au fur et à mesure que Firo et Klawd évoluent dans le paysage, la vue suit leur déplacement.



SCORE Des points vous sont accordés à la suppression d'un sale type ou au retrait d'un avis de recherche du jeu. Remarque: vous pouvez également remporter des bonus (un récapitulatif de vos performances vous est donné à l'accomplissement d'un niveau et tous les bonus sont ajoutés à votre score total).

ARME COURANTE Affiche l'arme en cours d'utilisation et, le cas échéant, la quantité de munitions disponibles.

GRENADES Quantité disponible.

TROIS COUPS Fréquence de trois coups consécutifs avec l'arme courante.

AVIS DE RECHERCHE Nombre d'avis recueillis (rappel: un total de 10 avis équivaut à un Firo ou un Klawd supplémentaire à jouer).

VIES Nombre de personnages Firo ou Klawd avec lesquels vous devez jouer (vous commencez avec trois personnages). Remarque: ce symbole clignote pour vous indiquer que vous utilisez votre derniere vie.

SANTE Représentée par une barre horizontale qui se réduit à chaque fois que Firo ou Klawd est blessé, que ce soit à la suite d'une rencontre avec les Sales types, avec une balle ou toute autre chose désagréable (telle que la terre ferme apres une chute d'une hauteur impressionnante).

Remarque: les informations d'état sont uniquement affichées lorsqu'elles sont nécessaires, par exemple, lors du marquage de points, de l'acquisition d'armes et de santé ou que le contrôle passe d'un personnage à l'autre.

· Appuyez sur la touche Select dans une partie à 2 JOUEURS pour afficher votre état.

Prise de contrôle...

...de Firo ou Klawd. Chaque personnage possede ses qualités et ses défauts. Comme vous le verrez (et entendrez), leurs réactions en face de situations peuvent être totalement différentes. Avant de commencer à jouer, prenez votre temps pour vous familiariser avec les déplacements et les fonctions de la manette. Notez que les commandes par défaut sont utilisées pour illustrer les déplacements disponibles des deux personnages.

FIRO

Comment appelle-t-on un singe de 2 metres de haut qui porte un pistolet ? Monsieur. Ou Firo, pour ses amis, si toutefois il en a. C'est un orang-outan (et pas un poussin). Un flic qui fait les choses à sa façon ou pas du tout. Il y a une seule chose qu'il préfere à la loi, ce sont les revolvers. Oh, et la bouffe. Il déteste tout le reste, particulierement ceux qui transgressent la loi et les chats. Vous pourriez dire que sa carriere prolifique l'a rendu cynique, mais c'est à vos risques et périls.

"Vous voulez être des durs à cuire, alors jouez avec moi."

KLAWD

Un chat de gouttiere tres rusé au débit rapide qui ne rivalise pourtant pas avec çes jambes encore plus rapides. Un avantage qui l'aide énormément dans son travail: livreur de paquets, discrétion exigée.*"Hé! Vous voulez du coriace, alors jouez avec moi. A quoi bon faire le singe avec cet idiot alors que vous pouvez jouer avec moi ? Je suis cool, j'ai du charme, j'ai le look... J'ai le plus gros revolver d'un grand singe pointé sur moi. J'ai plutôt intérêt à décamper..."*

Courir

· Appuyez sur une des touches directionnelles pour déplacer Firo ou Klawd dans la direction souhaitée (rappel: il existe deux systemes de commande alternatifs).

· En alternance, appuyez sur la touche L1 pour faire avancer Firo ou Klawd dans la direction à laquelle ils font face.

Sauter

· Appuyez sur la touche △ lorsque Firo ou Klawd se tient debout immobile pour sauter verticalement.

· Appuyez sur la touche △ lorsque Firo court pour sauter dans la direction devant lui.

Baisser la tête

· Appuyez sur la touche X.

Monter l'échelle

· Appuyez sur la touche △ lorsque Firo ou Klawd se trouve devant une échelle pour y monter.

· Appuyez sur la touche X lorsque Firo ou Klawd se trouve devant une échelle pour en descendre.

Pivoter ou faire un pas de côté

· Appuyez sur la touche L2 ou R2 pour pivoter (ou la solution alternative, faire un pas de côté) à gauche ou à droite.

Utilisation des armes

Firo porte toujours son revolver et Klawd ne se débarrasse jamais de sa fronde. Les deux armes sont livrées avec une provision illimitée de munitions. Elles sont efficaces dans des mains habiles mais peuvent l'être encore davantage si vous rassemblez des éléments spéciaux (voir Eléments spéciaux).

· Appuyez sur la touche ○ pour tirer avec l'arme brandie par Firo ou Klawd dans la direction pointée.

· Appuyez sur la touche R1 Sélectionner pour faire défiler les armes tenues par Firo ou Klawd.

Notez que les armes ne sont pas autorisées partout (par exemple dans le Beers Bar et dans le restaurant Pasta La Vista). Dans ce cas, utilisez plutôt les poings.

Utilisation des grenades

Utile lorsqu'un sale type se planque hors de portée de votre arme, ou pour pulvériser des gangs de Sales types.

· Appuyez et maintenez enfoncée la touche □ pour sortir une grenade.

· Appuyez sur les touches directionnelles gauche ou droite (ou une touche Tour) pour faire pivoter Firo ou Klawd sur 360 degrés. Notez que Firo et Klawd ne peuvent marcher lorsqu'ils tiennent une grenade.

· Relâchez la touche ▢ pour lancer la grenade dans la direction prise par Firo ou Klawd. Plus la touche ▢ est maintenue enfoncée, plus la distance de lancement de la grenade est importante au moment où la touche est relâchée (pas de panique, une grenade explose seulement au contact de quelque chose).

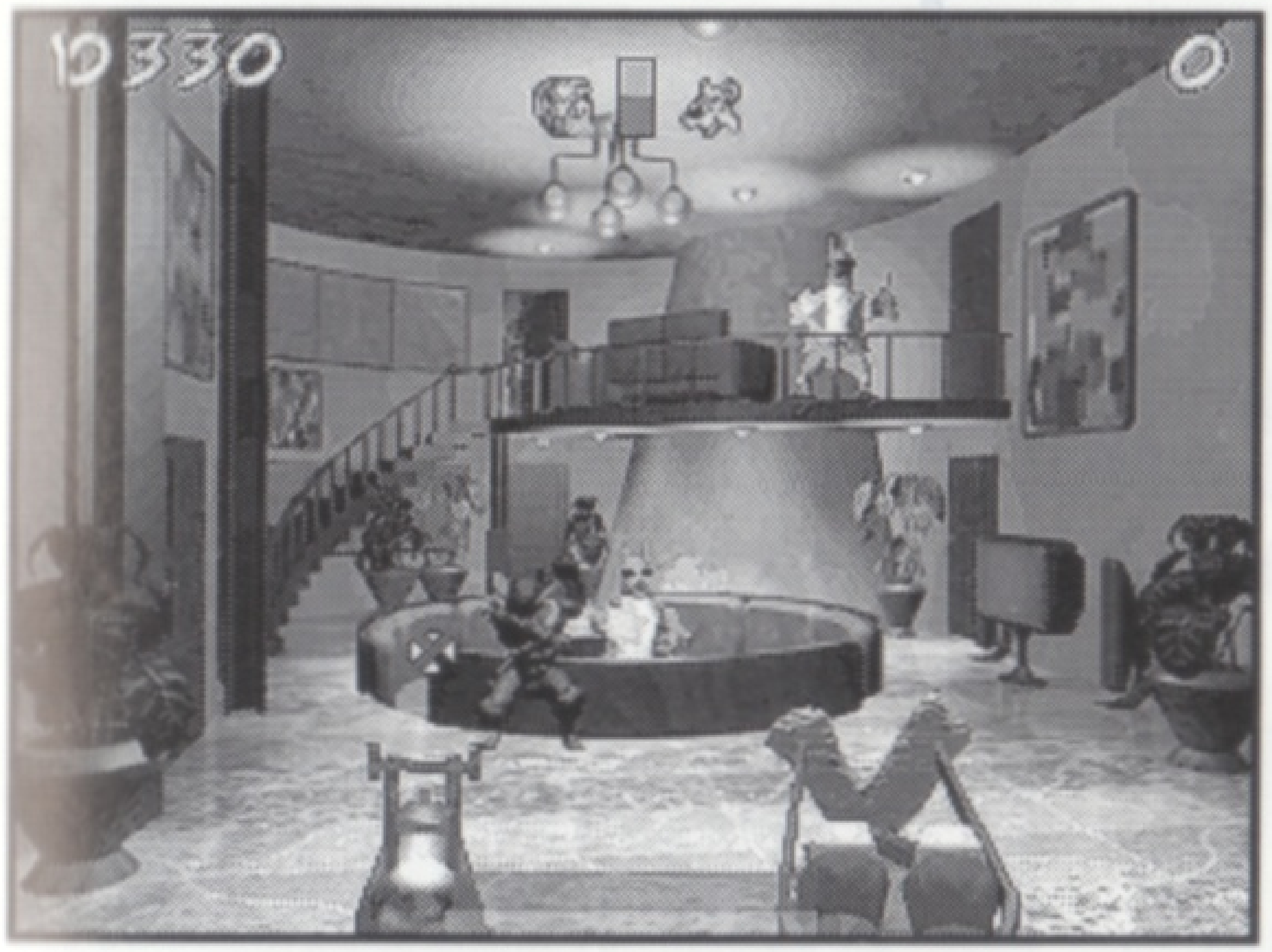
Basculer le contrôle...

...entre Firo et Klawd. Ceci n'est possible que dans une partie à 1 JOUEUR (1 PLAYER).

· Appuyez sur la touche Select pour basculer le contrôle de Firo à Klawd et vice-versa.

Sous-jeux

Peuvent apparaître une fois un niveau terminé.



C'est un échange de coups de feu, observé par Firo et Klawd, avec un assaut de Sales types brandissant des armes, sautant et tirant à l'extérieur de l'écran. Tirez sur eux avant qu'ils ne vous tirent dessus (heureusement, les minutions sont infinies mais n'oubliez pas que le chargement d'une arme prend un certain temps). Notez la présence du réticule pour indiquer la direction prise par les tirs de Firo ou de Klawd (pour éviter toute confusion, les tirs de Firo sont représentés en rouge et ceux de Klawd en bleu).

· Appuyez sur les touches directionnelles pour déplacer le réticule autour de l'écran.

· Appuyez sur la touche O pour tirer.

Survivez à l'attaque et prouvez votre vaillance pour remporter une vie supplémentaire. Echouez et vous perdez une vie... Quel que soit le résultat, le jeu continue (sauf si, bien entendu, votre personnage n'a plus de vies). Remarque: dans une partie à 2 JOUEURS (2 PLAYERS), celui qui tue le plus de Sales types remporte la vie supplémentaire.

Eléments spéciaux

Recherchez ces éléments. Pour ramasser un élément spécial, il suffit de marcher dessus.

GRENADES Il en existe cinq dans chaque boîte.

TROIS COUPS 50 tirs pour l'arme courante.

VIE SUPPLEMENTAIRE Pour Firo ou Klawd.

PREMIERS SECOURS Une boîte pour rétablir la santé de Firo ou celle de Klawd à leur maximum.

MITRAILLETTE 50 cartouches pour tirer des coups en continu.

GILET PARE-BALLES De quoi adoucir l'effet des balles tirées par les Sales types.

MUNITIONS GRANDE PORTEE Un chargeur de 20 super balles.

FUSIL-MITRAILLEUR 50 cartouches de balles grande portée tirées en continu.

BALLES RICOCHET Une boîte de 20 balles rebondissantes.

FUSEES Coup explosif unique.

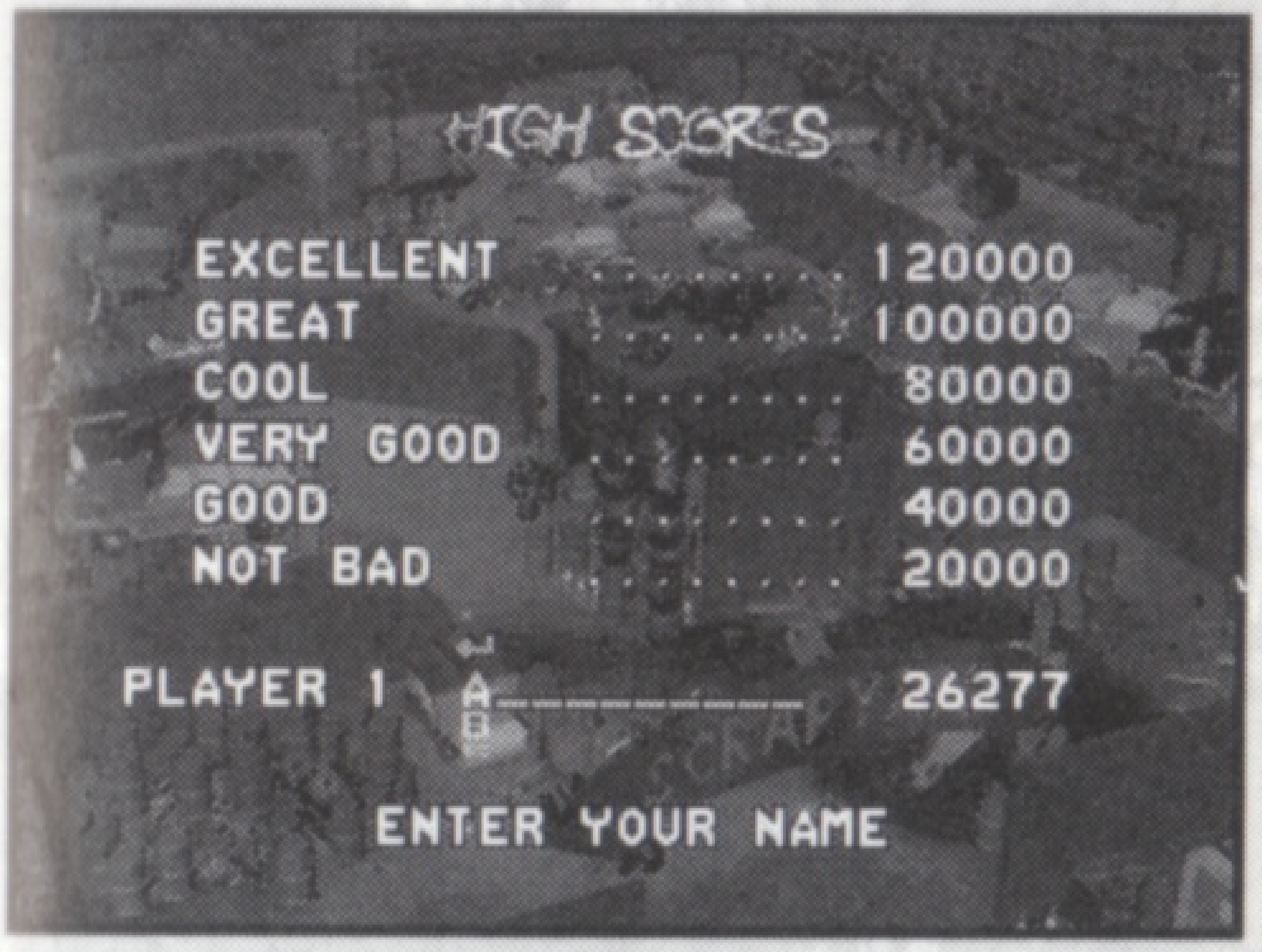
MISSILES CHERCHEURS Coup explosif unique qui recherche la cible la plus proche.

AVIS DE RECHERCHE Placardés dans toute la ville par la Mafia, pour éviter de confondre Firo et Klawd. Dirigez-vous vers un avis pour le décrocher. Ramassez-en 10 pour obtenir une vie supplémentaire.

MINES Ne marchez pas sur ces explosifs verts.

Tableau des meilleurs scores

Les six meilleurs scores de la journée sont enregistrés, pouvez-vous arriver premier ? Battez un score existant supérieur et



entrez votre nom (ou n'importe quel nom ou message d'une longueur maximum de 10 lettres ou chiffres). Notez que les scores et les noms sont perdus lorsque l'interrupteur POWER de votre PlayStation™ est éteint (OFF).

· Appuyez sur les touches directionnelles haut et bas pour vous déplacer entre les lettres et les chiffres disponibles.

· Appuyez sur la touche X pour enregistrer la lettre.

· Appuyez sur les touches directionnelles gauche et droite pour vous déplacer entre les encoches disponibles (ou utilisez le symbole représenté par une fleche arriere pour supprimer la lettre ou le chiffre).

· Appuyez sur la touche Start pour enregistrer votre nom (ou utilisez le symbole représenté par la fleche d'entrée) et quittez le tableau des meilleurs scores.

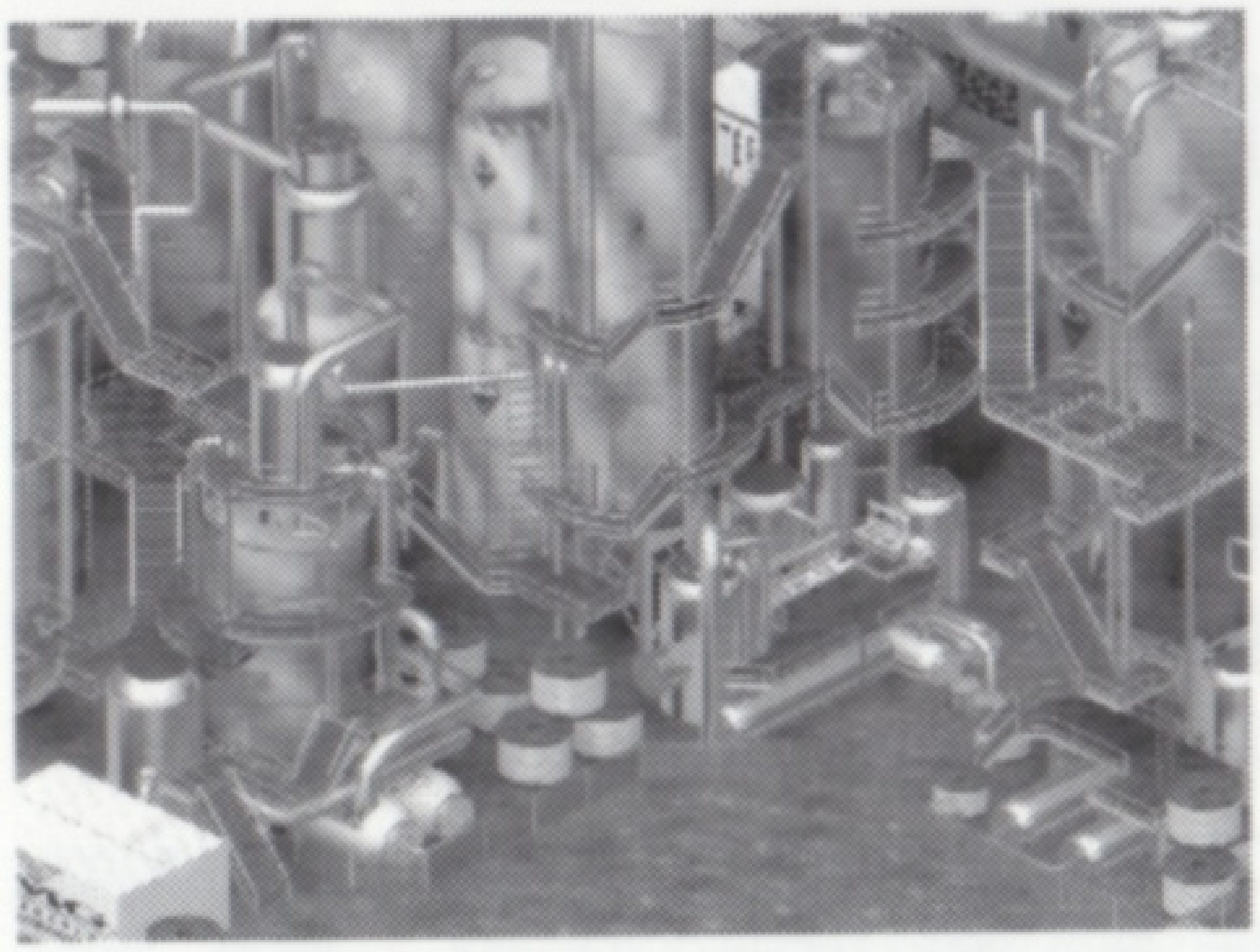
Bienvenue à New Yak City!

La ville de New Yak est grande, tres grande. Voici un coup d'oeil rapide sur des endroits que vous aurez sûrement l'occasion de voir pendant le jeu... Amusez-vous bien!

LES RUES Les rues principales sont plutôt rudes - et les ruelles sont encore moins fréquentables. Soyez à l'affût des Sales types qui se planquent dans les petites rues, les immeubles, les encadrements de portes... et les limousines noires. Faites attention à ne pas tomber des toits, et méfiez-vous des cheminées!

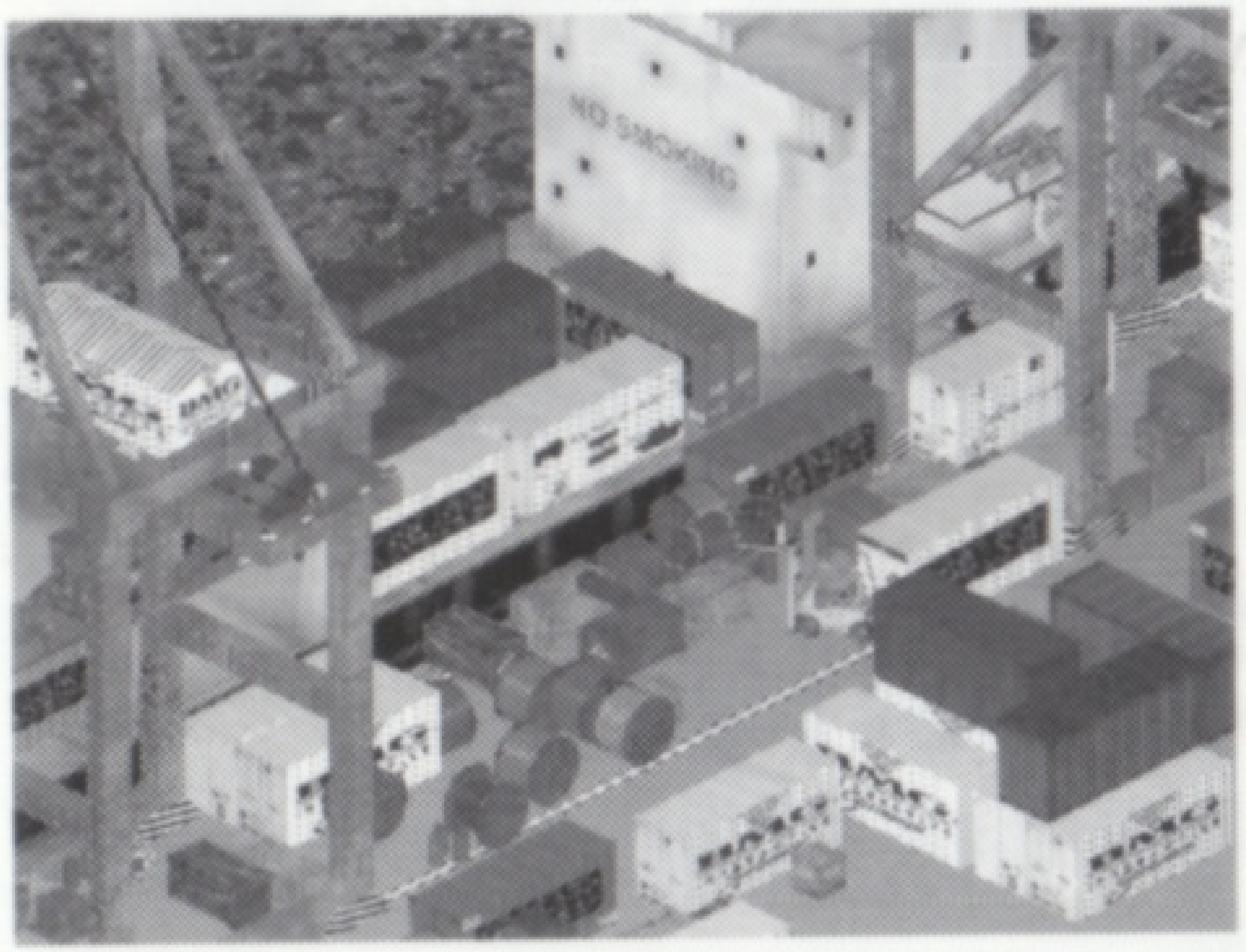
LA CASSE

Un curieux tas de voitures, d'appareils ménagers, de bidons à pétrole et d'un bric-à-brac varié. Evitez les tuyaux à vapeur et ne tombez pas dans la boue (Firo et Klawd ne savent pas nager!).



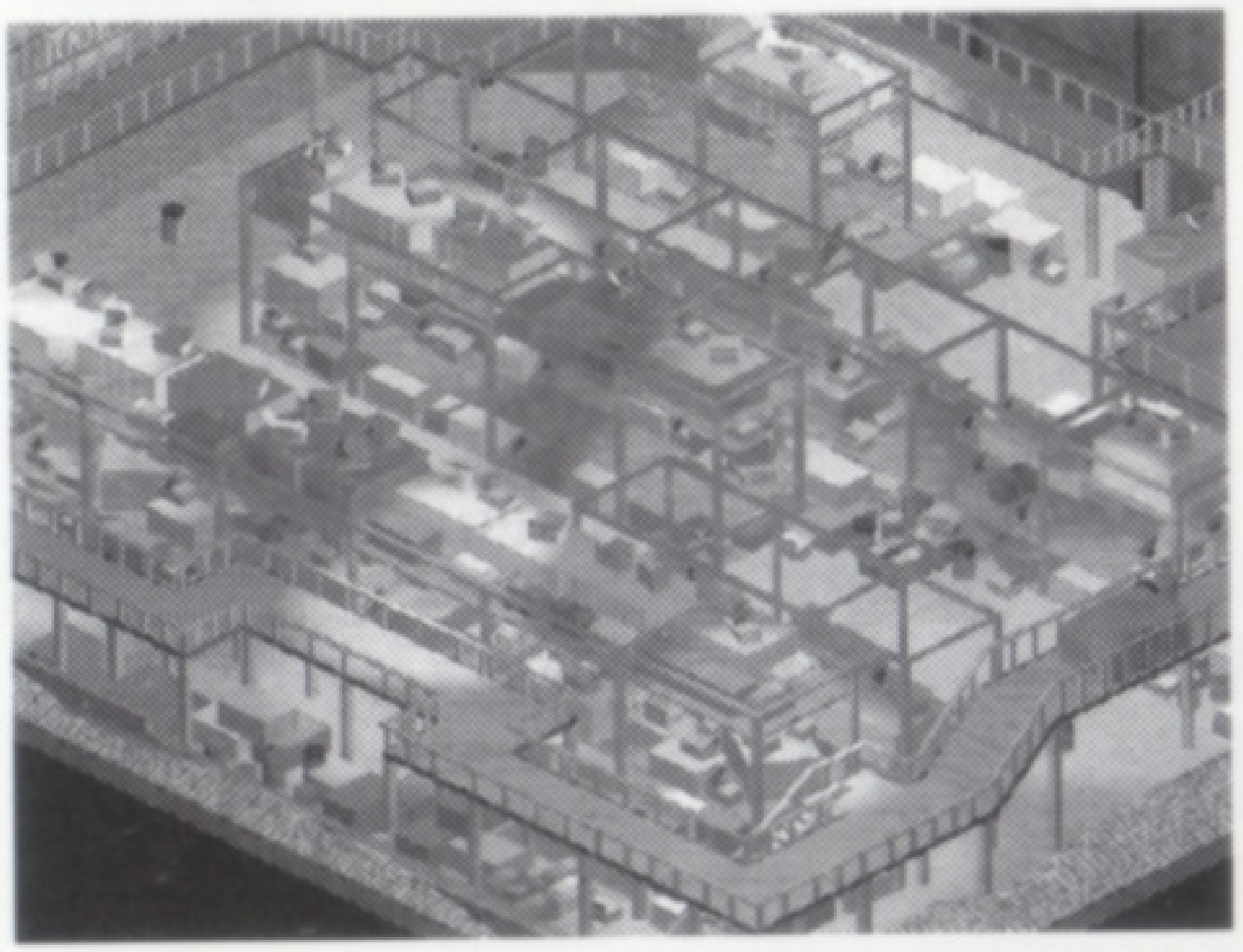
USINE CHIMIQUE ICU

Un vaste réseau de tuyaux rutilants, d'allées couvertes et d'échelles occupées par des ouvriers qui sont évidemment surpayés. La plupart d'entre-eux soudent des missiles et des lance-flammes haut de gamme. Vous pouvez vous demander à quoi sert le compte à rebours... et bien, c'est à vous de deviner.



LES DOCKS

L'appontement n°13 est réputé pour son labyrinthe de caisses et de containers. C'est aussi le territoire des chariots élévateurs à fourche, des grues, des bobines de câble énormes et de nombreux Sales types avec trop de munitions, de haine et et de temps libre.

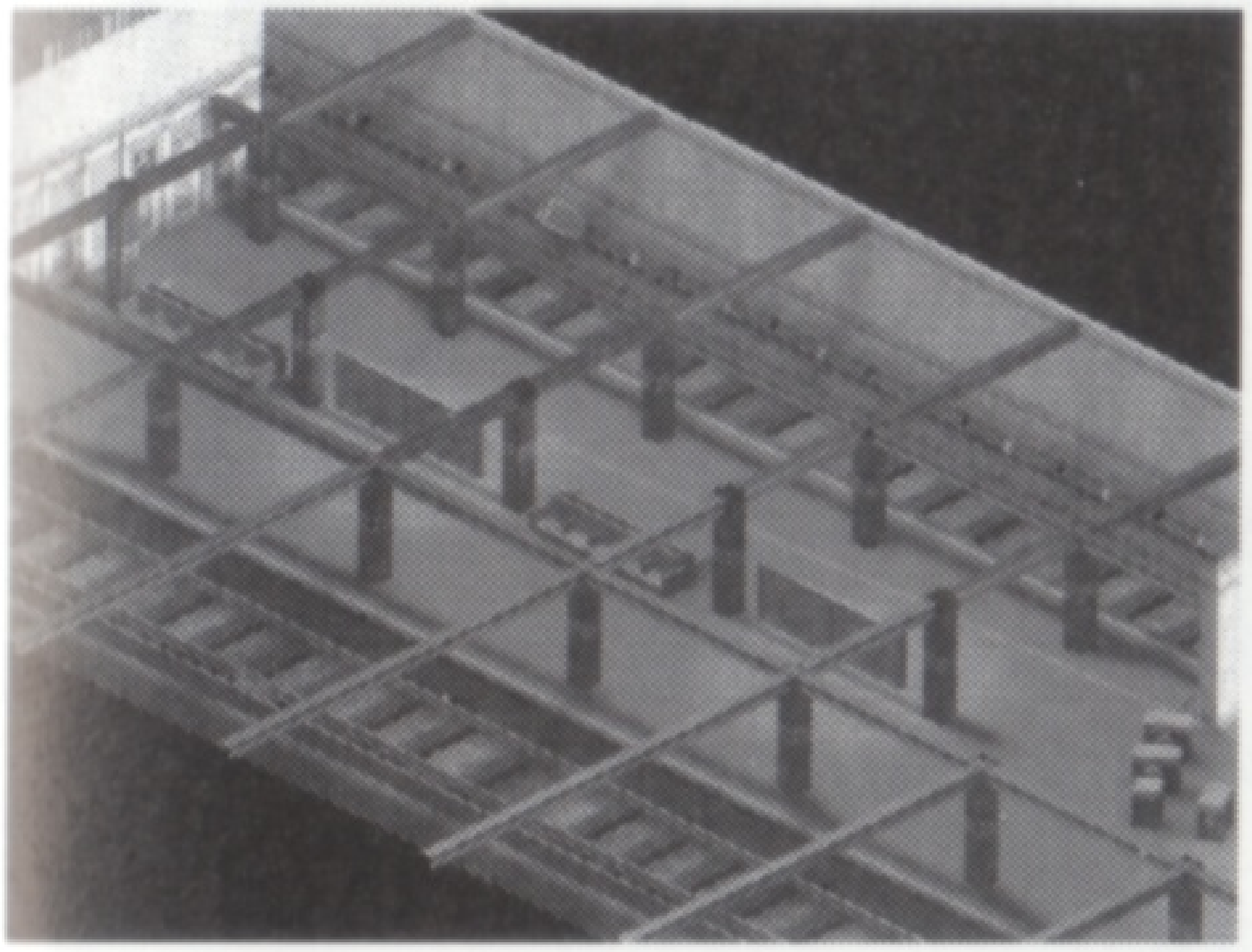


L'ENTREPOT

Dirigé par Johnny, l'ours polaire frere de Vinny (vous savez, Vinny le gros ours brun, propriétaire de la casse). L'entrepôt est aussi un labyrinthe de caisses et de containers, mais cette fois-ci, il y a des escaliers à grimper. J'oubliais! Méfiez-vous comme de la peste du clan fatal des souris Ninja...

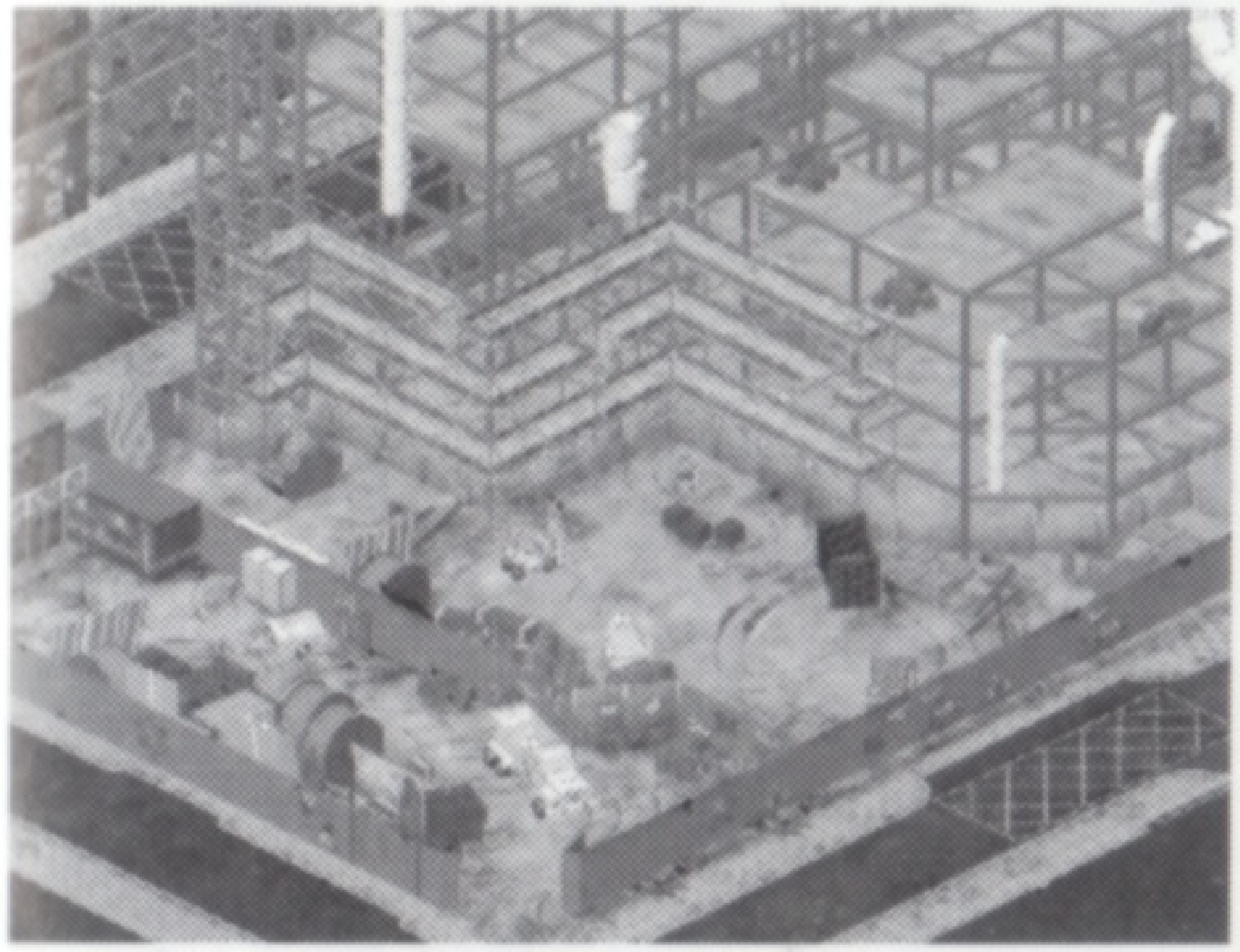
CENTRAL PARK

Ce jardin public paraît tranquille mais ce n'est pas le genre d'endroit qu'il est conseillé de visiter sans arme et beaucoup de munitions (alors, soyez à l'affût de tous ces éléments spéciaux dissimulés). Au centre de Central Park, il y a une patinoire où l'équipe locale de hockey sur glace composée des pingouins psychopathes (appelée Les Pingouins Psycho) s'entraîne à patiner dans un dédale de palissades. Attention à la marche...



LE METRO

Détendez-vous et prenez le train... pourvu que vous supportiez l'attention gratuite des locaux, les rats punks Sid Viscose (détestent le base-ball mais adorent les chauves-souris) et Johnny Return (collectionneur de couteaux usagés).



LE CHANTIER

Appartient à Bojitt et à Runn, un couple de personnages douteux qui ne regardent pas deux fois avant de laisser leur matériel traîner. Evitez les incendies, ainsi que les scélérats qui les ont provoqués.

Les Sales types

New Yak City est un asile pour individus de toutes formes et de toutes tailles confondues, la plupart possédant une arme, et tous dangereux. Voici certains des animaux que vous allez rencontrer dans Firo & Klawd...

RALPH

Le chien le moins agressif de la meute, ne doit cependant pas être sous-estimé.

JAKE

Ce chien est peut-être aussi aveugle qu'une chauve-souris, mais il n'empêche qu'il a une mitraillette, alors faites gaffe.

SPIKE

Il aboie aux enfers et court comme un chien en chaleur, ce qu'il est exactement.

HANS SCHNAPPS

Vous êtes prévenu: ce doberman mentalement atteint est sourd. Il ne vous entend donc pas implorer sa clémence.

GRAMPS

Ne vous faites pas piéger par ce vieux type. Lorsqu'il perd la boule, mieux vaut ne pas s'en approcher.

TROFFA

Probablement le moins horrible des deux types de porcs que vous allez rencontrer, pour la bonne raison qu'il porte un gros marteau plutôt qu'un revolver. Ne le laissez donc pas s'approcher de trop pres.

HUGGY

C'est peut-être un ours mais il peut devenir rat si cela lui chante.

KITTY

Mmm. Pas mal. Attention: on ne voit pas le dessous des cartes de cette lionne!

TUSKER McLAIN

Faites la connaissance du dirigeant nanti des Pingouins Psycho. En fait, non...

SAM

Un renard mesquin, qui ne vous posera pas un cas de conscience lorsque vous le tuerez...

DARREN

Bâti dans du muscle (y compris sa tête, malheureusement). Vous n'auriez pas tort de le qualifier d'ours, mais il le prendrait tres mal.

RICARDO

Le bras droit du Boss. Ce que ce crocodile n'a pas en intelligence, il le compense en muscle, et en dentition.

Arrêtez!

Souvenez-vous qu'il est conseillé de faire une pause dans le jeu toutes les heures pendant 15 minutes. Mais plutôt que d'éteindre votre PlayStation™, pourquoi ne pas mettre l'action en attente, pas trop longtemps cependant!

- Appuyez sur la touche Start pour geler l'action et faire apparaître le menu Pause.
- Appuyez sur la touche Select pour quitter le jeu et revenir dans l'écran Titre.
- Appuyez sur la touche L1 ou L2 pour augmenter ou diminuer le volume musical.
- Appuyez sur la touche R1 ou R2 pour augmenter ou diminuer le volume sonore.
- Appuyez de nouveau sur la touche Start pour reprendre le jeu.

Conseil de jeu

Gagnez! Soyez le meilleur! Lisez attentivement les conseils pratiques suivants...

· Définissez le niveau de DIFFICULTE sur FACILE (EASY) et utilisez le premier niveau pour vous familiariser avec le contrôle de Firo ou de Klawd.

· N'oubliez-pas que lorsque vous apparaissez dans un endroit pour la premiere fois, le jeu ne commence que si une touche de la manette est activée.

· Si çà bouge, tirez.

· Etudiez le comportement et le déplacement des Sales types pour vous permettre de prévoir leurs actions futures. Par exemple, restez hors de portée de Fergus pour qu'il ne vous tire pas dessus.

· Méfiez-vous: certains Sales types (les chiens, par exemple) traînent en bande, ce qui en fait une clientele plus coriace.

· Attention: des Sales types tombés à terre ne sont peut-être qu'assommés. Sautez dessus pour les tuer avant qu'ils ne se relevent.

· Baissez-vous lorsqu'il y a un peu trop de friture dans l'air.

· Vous pouvez encourager le tir réciproque entre Sales types (c'est à dire en vous baissant au moment opportun). Ne vous gênez pas pour rire de leur bêtise.

· Faites attention de ne pas tirer sur votre partenaire, surtout dans une partie à 2 JOUEURS.

· Evitez de balancer des grenades contre des murs, elles rebondissent!

· La plupart des éléments spéciaux sont récupérés des mains de Sales types morts. Certains sont cachés derriere le décor, n'hésitez donc pas à explorer.

· Firo ou Klawd chancellent lorsqu'ils s'approchent trop du bord d'une

plate-forme, alors reculez ou tombez.

· Lorsque Firo ou Klawd clignote (c'est à dire, quand une vie a été perdue et remplacée), cela signifie qu'ils sont provisoirement invulnérables. Ceci peut être un avantage, mais attention de ne pas vous faire rouler.

· N'oubliez pas que Firo et Klawd ne peuvent pas utiliser d'arme ni de grenade lorsqu'ils sont suspendus à une échelle. S'ils sont touchés sur l'échelle, ils tombent.

· Il est possible de s'agripper à une échelle au cours de la chute. Il vous suffit de vous déplacer dans sa direction et d'appuyer sur la touche Haut.

· Notez que lors d'une partie à 1 JOUEUR, vos munitions, éléments spéciaux, vies, santé et avis de recherche sont également transférés lors du passage des commandes à l'autre personnage. Gardez un oeil sur le personnage qui n'est pas sous votre contrôle. S'il ramasse des éléments spéciaux, vous ne pourrez en tirer profit vous-même.

· Ne vous emparez pas des boîtes de premier secours avant d'en avoir besoin.

· Soyez à l'affût des zones secretes.

· Votre patience sera peut-être récompensée, à condition que vous traîniez suffisamment longtemps dans les bons endroits.

· Et n'oubliez pas: il y a plusieurs façons de plumer un canard. "Hé! Il ne s'agit pas de rigoler!" Un exemple... lorsque vous jouez à Firo & Klawd pour la premiere fois et que le duo quitte le poste de police, vous avez le choix de votre itinéraire: marcher le long de la rue ou en direction de la voiture pour aller faire un tour.

Prenez soin de votre disque Firo & Klawd

Les disques compact sont solides mais pas indestructibles. Manipulez-les avec précaution.

· Evitez de toucher le dessous du disque avec vos petits doigts sales.

· Si le dessous du disque Firo & Klawd est sale, nettoyez-le délicatement à l'aide d'un chiffon doux. N'utilisez jamais de produit nettoyant car il risquerait d'abîmer la surface délicate du disque.

Crédits

Concept & Design	Les jumeaux Oliver
Directeur général	Philip Oliver
Programmeurs	Andrew Oliver
	Steve Bond
	Darren Wood
Outils et utilitaires	John Whigham
Graphistes	Darren Yeomans
	Joff Scarcliffe
	Joss Adley
	Jim Barnes
	Tom Dicken
	Jay Weston
Graphiste concept	Steve Rushbrook
Edition de carte	Martyn Ash
	Saty Mann
Assistance programmation	Tony Povey
	Richard Hackett
Direction	Malcolm Oliver
	Sue Ward
	Anne Corstaphine
Direction sonore	George Stone
Musique originale	Phil Chill
	Colin Payne
Voix de Firo	Paul Wallis
Voix de Klawd	Tim Flavin
Voix supplémentaires	Robert Firth
Remerciements spéciaux	Jaqui Lyons
	Kathleen Watson
	Alastair Graham
Testeurs	Steve Mann
	Darren Lloyd
	Ronnie Jackson
	Ken Jordan
Emballage	Fluid Design
	ML Design
	Barry Lancaster-Smith
Marketing	Andrew Wright
	Gavin White
Producteur	Mike Brown
Producteur exécutif	Ian Mathias

Ce produit est garanti pour une période déterminée par les autorités de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits prévus par la loi. BMG Interactive se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans notification. BMG Interactive ne fait aucune garantie, explicite ou implicite, quant au respect de ce manuel, sa qualité, sa commercialisation ou son adaptation à un usage particulier.

ISL

FIRO & KLAWD

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die Playstation™ Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer Playstation™ geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer Playstation™ genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM. Sonst kann es zu Betriebsfehlern führen.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen, sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und Hotline siehe letzte Seite des Handbuchs.

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

© 1996 Interactive Studios. © 1996 BMG Interactive.. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch BMG Interactive. Entwickelt von Interactive Studios.

1-2 Players

SLES-00094

ISL

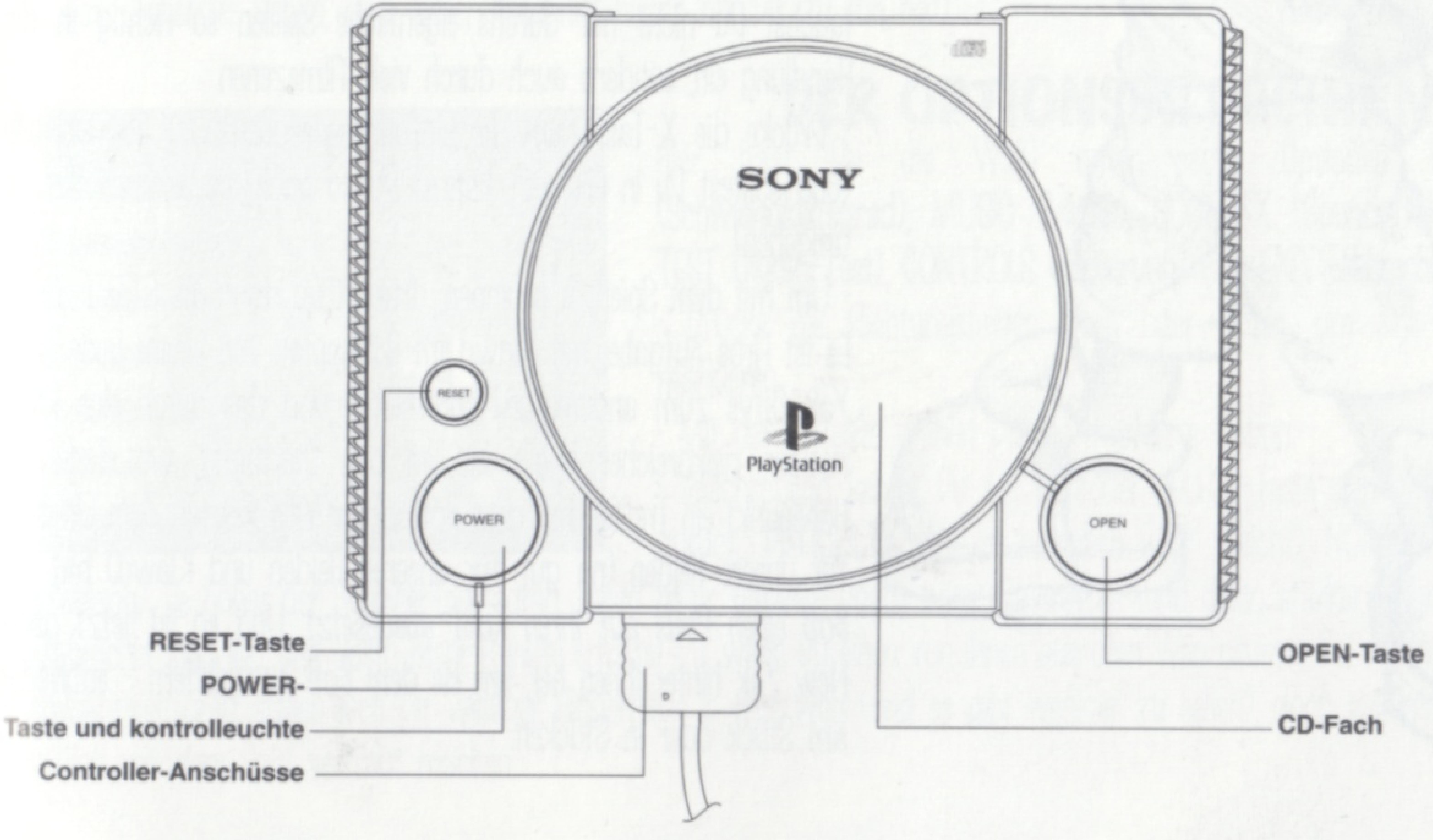
FIRO & KLAWD

Deutsch

STUD

Spielstart

· Richte Deine Playstation™ für den Spielbetrieb ein, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben. Schließe einen oder zwei Controller an.
· Vergewissere Dich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Du die Firo & Klawd-CD mit der Beschriftung nach oben in die Playstation™ einlegst.
· Schalte die Playstation™ jetzt ein. Nun erscheint das Playstation™-Logo. Als nächstes sollte der Titelbildschirm auftauchen, und der Spaß kann beginnen.
· Sollte der Sony- oder Titelbildschirm nicht erscheinen, schalte das Gerät wieder aus. Dann prüfe, ob die Playstation™ richtig eingestellt ist und ob die CD korrekt eingelegt ist. Danach schaltest Du das Gerät wieder ein.
UND IMMER DARAN DENKEN! Die Playstation™ muß immer ausgeschaltet sein, bevor Du die Firo & Klawd-CD einlegst oder aus dem Gerät entfernst.



Problemlösung

Sollte wider Erwarten das Spiel einfach nicht funktionieren wollen, dann setze Dich mit unserem Kundendienst unter folgender Adresse in Verbindung: BMG Interactive, Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW. Du kannst uns auch montags bis freitags in der Zeit von 10 bis 16 Uhr (britischer Zeit) unter folgender Telefonnummer erreichen: +44 - (0)171 - 384 7864. Wir werden allerdings soviel wie möglich über Deine Gerätekonfiguration wissen müssen, sei also vorbereitet. Wenn Du uns schreibst, vergiß nicht, uns Deinen Namen, Deine Adresse und Telefonnummer mitzuteilen.

Der Vorhang hebt sich...

...mit einer Trickfilmsequenz zur Einführung. Denn bei Firo & Klawd tauchst Du nicht nur durchs eigentliche Spielen so richtig in die Handlung ein, sondern auch durch viele Filmszenen.

· Drücke die X-Taste, um die Einführungssequenz zu überspringen (und solltest Du in Eile sein, kannst Du so auch die anderen Szenen umgehen).

· Um mit dem Spiel zu beginnen, drückst Du dann die START-Taste. Es ist Firos Aufgabe, mit Klawd im Schlepptau von einem Ende New Yak Citys zum anderen zu kommen - und das durch eine Reihe riesiger, risikoreicher Levels bis an den Stadtrand, wo dann als Höhepunkt ein Treffen mit dem Boß in der Villa wartet. Zum Unglück für unsere Helden (na gut, für unseren Helden und Klawd) hat der Boß einen Preis auf ihren Kopf ausgesetzt. Und so ist jetzt ganz New Yak hinter ihnen her, um sie dem Boß auszuliefern - entweder am Stück oder in Stücken.

DER TITELBILDSCHIRM

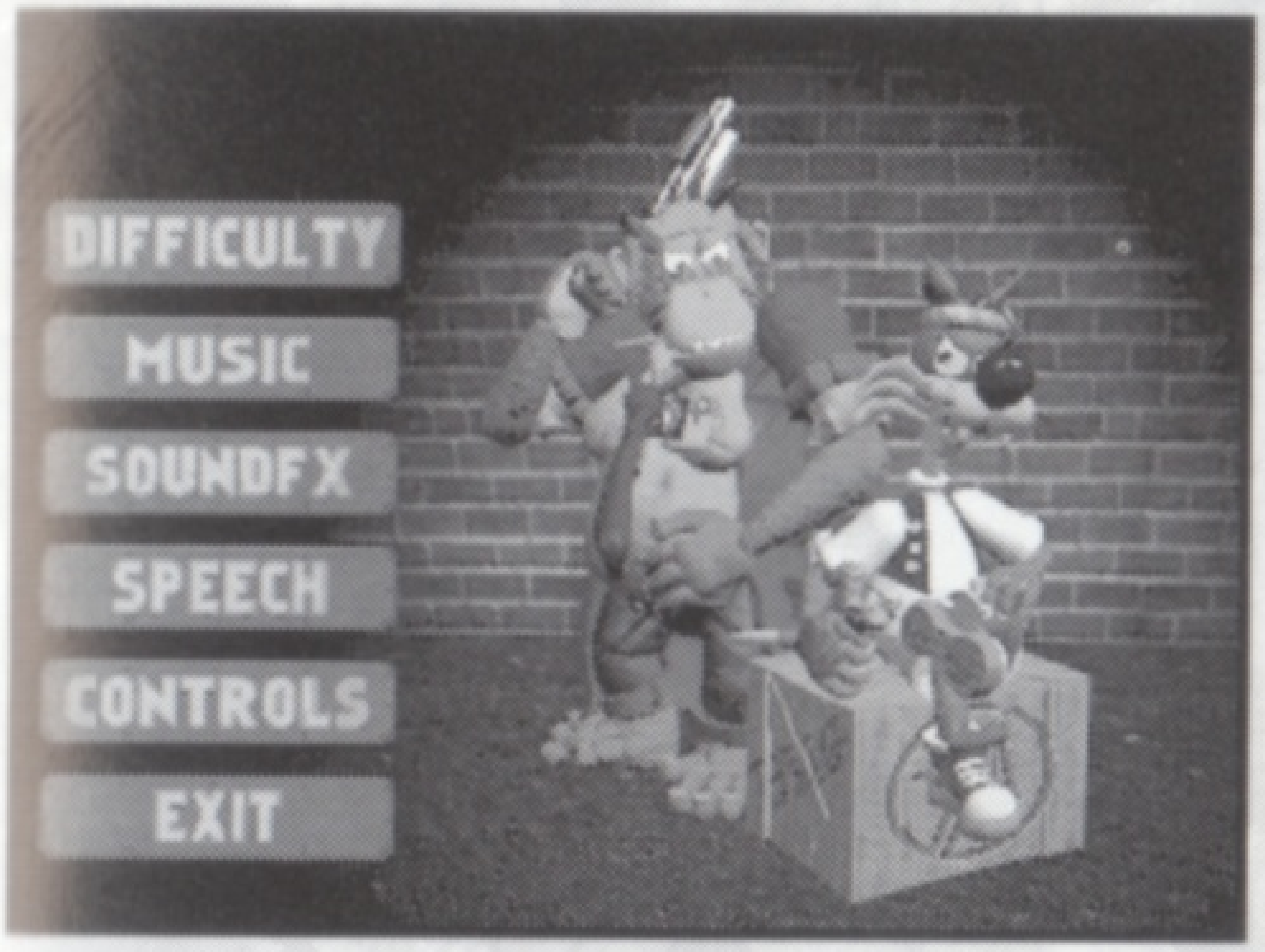
Hier gibt es drei Optionen: OPTIONS (Optionen), START und 1 PLAYER (Einzelspiel). Die zu wählende Option ist markiert.

· Drücke die Richtungstasten Links oder Rechts, um eine Option zu markieren.

· Drücke die X-Taste, um die markierte Option zu wählen.

OPTIONS Mit dieser Option rufst Du den Optionsbildschirm auf (siehe dazu später Der Optionsbildschirm). START Dreimal darfst Du raten! 1 PLAYER Diese Option erlaubt es Dir, entweder mit Firo oder mit Klawd zu spielen (denke daran, daß Du während des Spiels auch Deine Spielfigur wechseln kannst). Die Option für ein Spiel mit zwei Teilnehmern (2 PLAYER) steht nur zur Verfügung, wenn auch zwei Controller angeschlossen sind. Dabei solltest Du wissen, daß ein zweiter Teilnehmer zu jedem Zeitpunkt des Spiels einsteigen kann, indem er einfach die START-Taste auf seinem Controller drückt.

Wenn der Controller 30 Sekunden lang nicht benutzt wird, ist eine Actionszene von Firo & Klawd zu sehen (dabei zeigt Dir ein sich drehender Schild, daß dieser Abschnitt nichts mit Dir zu tun hat).



DER OPTIONSBILDSCHIRM

Hier hast Du die Wahl unter sechs Optionen: **DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad), MUSIC (Musik), SOUNDFX (Soundeffekte), AUDIO TEST (Audio-Test), CONTROLS (Steuerung)** und **EXIT (Abbrechen).**

· Drücke die Richtungstasten Oben oder Unten, um eine Option zu markieren.

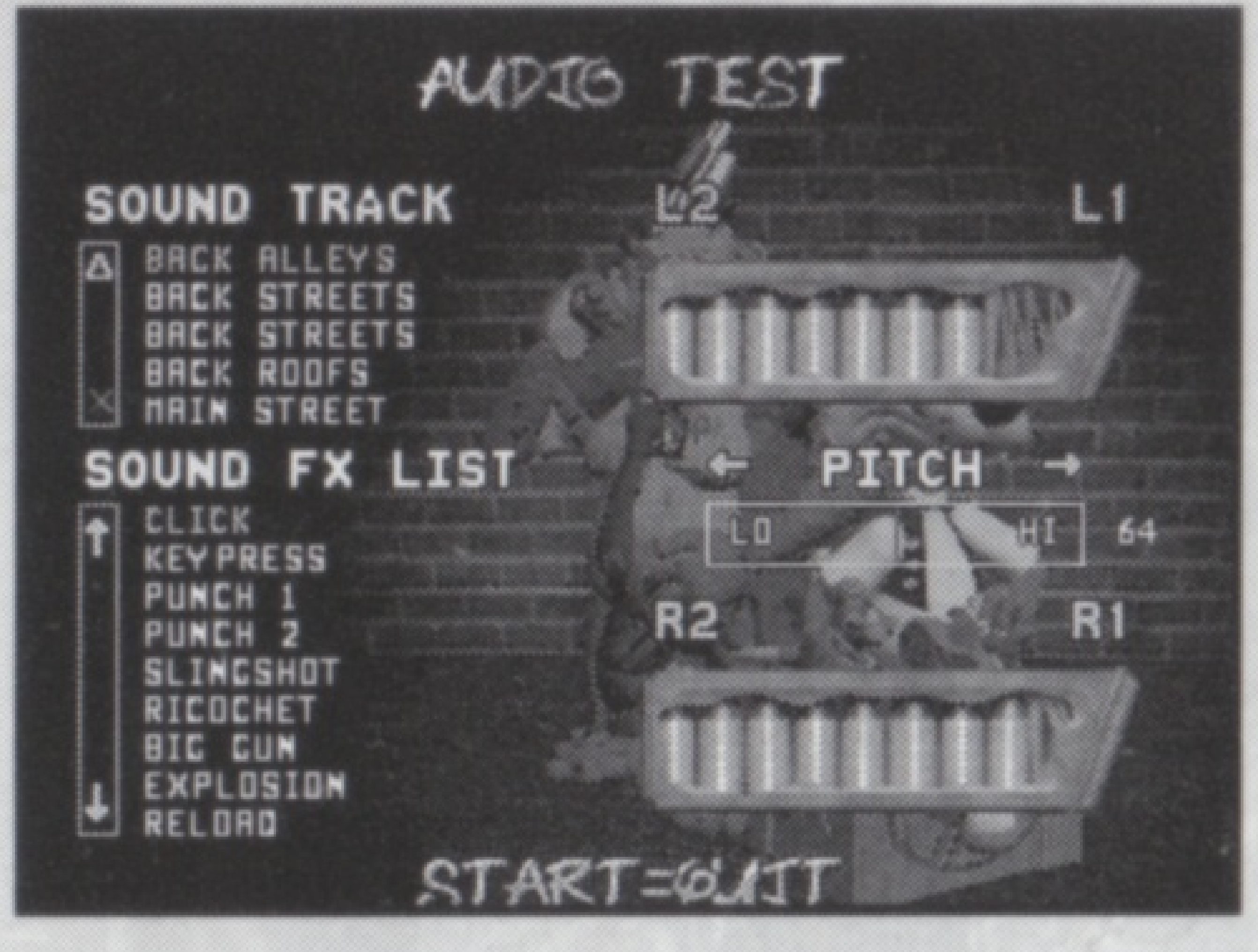
· Mit der X-Taste wählst Du die markierte Option.

· Anschließend kehrst Du mit Hilfe der SELECT-Taste zum Titelbildschirm zurück. **DIFFICULTY** Wähle zwischen EASY (Leicht), NORMAL und HARD (Schwierig). Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr schwere Jungs wirst Du treffen (und desto stärker, aggressiver und gefährlicher sind sie) und desto mehr Punkte erhältst Du, wenn Du einen von ihnen aus dem Weg räumst. Bei einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad stellen sich Dir weniger Hindernisse in den Weg (und es gibt weniger zu sehen), doch wenigstens kannst Du Dich mit dem Spiel vertraut machen.

MUSIC Die Lautstärke wird durch ein Magazin symbolisiert.

·Um die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern, drücke die Richtungstasten Links oder Rechts.

SOUNDFX Wie bei MUSIC.



AUDIO TEST Ruft alle Audiotest-Optionen auf. Damit kannst Du, ganz wann Du möchtest, alle Musik und Soundeffekte, die in Firo & Klawd benutzt werden, abspielen. Die Musik oder der Soundeffekt, der gespielt werden soll, ist rot markiert.

· Drücke die △- oder X-Taste, um die Markierung auf der Musikliste hinauf oder hinunter zu bewegen. Die markierte Musik wird dann automatisch nach einer kleinen Pause gespielt (beachte die blinkende CD in der Ecke des Bildschirms, die den Suchvorgang anzeigt).

· Drücke die L2- oder L1-Taste, um die Lautstärke der Musik zu verringern oder zu erhöhen.

· Drücke die Richtungstasten Oben oder Unten, um die Soundlistenmarkierung hinauf oder hinunter zu bewegen.

· Drücke die □- oder ○-Taste um den markierten Sound abzuspielen.

· Drücke die R2- oder R1-Taste, um die Lautstärke des Sound zu verringern oder zu erhöhen.

· Drücke die Richtungstasten Rechts oder Links, um die Tonhöhe (d.h. die Abspielgeschwindigkeit) des Sounds zu verringern oder zu erhöhen.

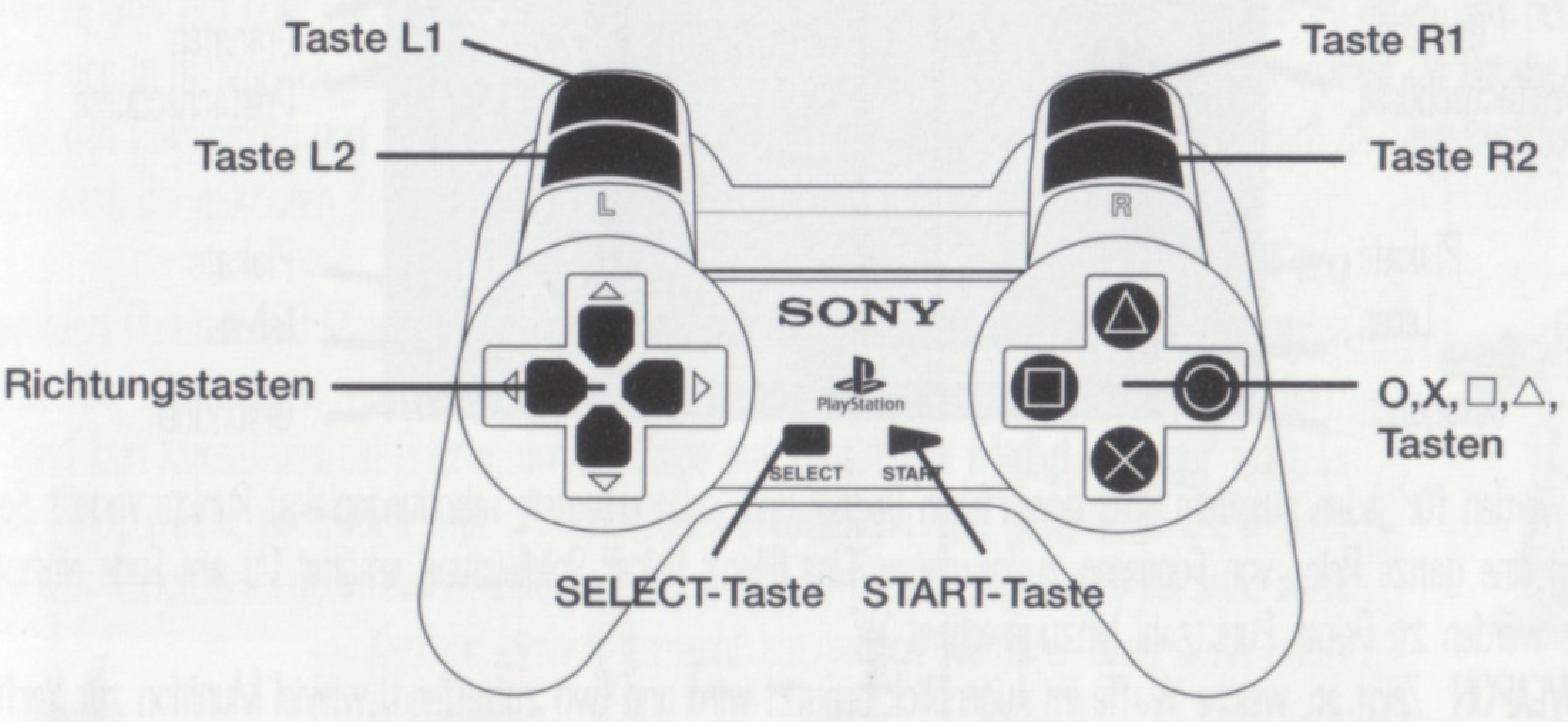
· Drücke die START-Taste, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

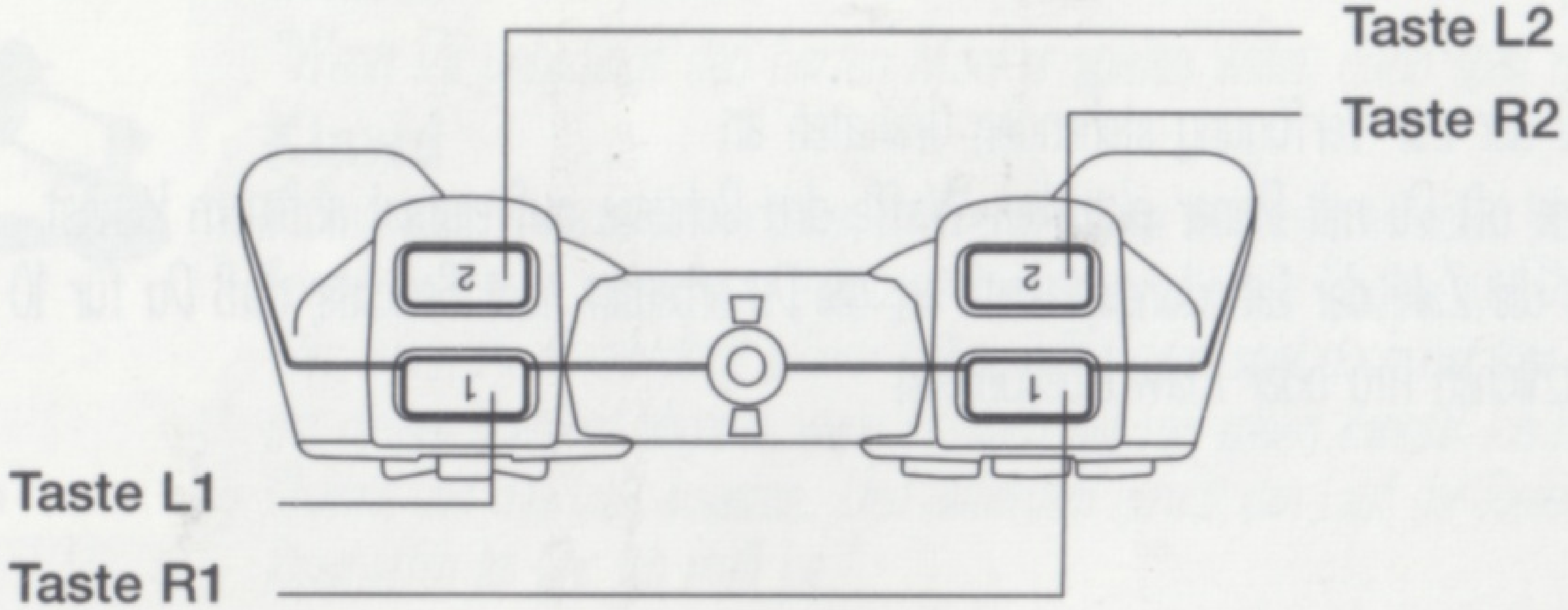
CONTROLS Ruft die Steuerungsoptionen auf, damit Du Funktionen ganz nach Deinem Geschmack individuell einstellen kannst – aber probiere erst einmal die Standardeinstellungen aus (siehe Übernimm die Steuerung...). Die Steuerung besteht aus drei Teilen: Richtungssteuerung, Aktionssteuerung und Steuerung für Fortgeschrittene.

· Drücke die Richtungstasten Oben oder Unten, um die Steuerung, die gewechselt werden soll, zu markieren.

· Drücke die Richtungstasten Links oder Rechts, um durch die möglichen Steuerungen zu gehen. Wähle EXIT, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

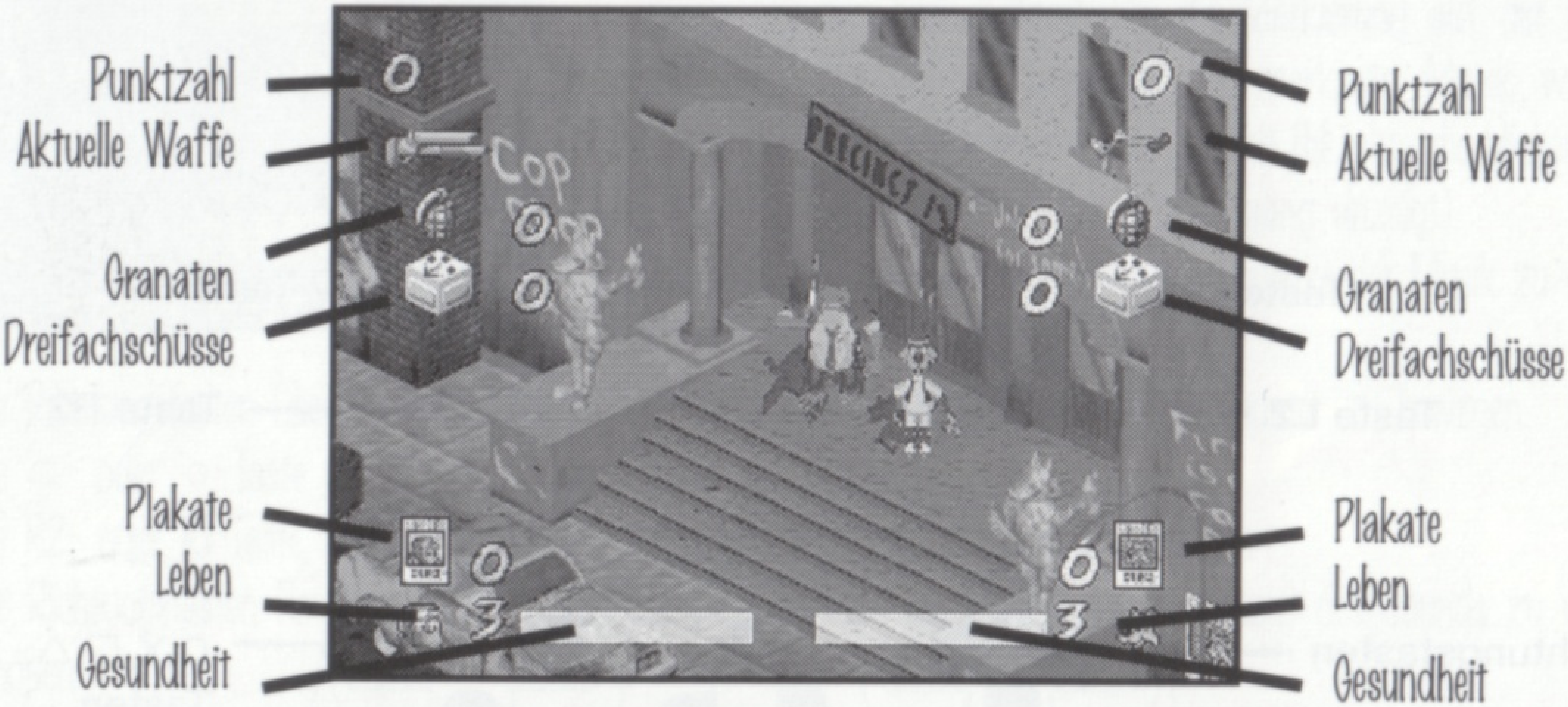
Richtungssteuerung Drei Möglichkeiten stehen zur Verfügung: Bewegung auf dem Bildschirm direkt nach oben **(Standardeinstellung)** oder diagonal nach links oder rechts (entlang der Landschaftskonturen).
Aktionssteuerung Führt wichtige Funktionen aus, wie Springen, Ducken, Granaten werfen und Waffen abfeuern.
Steuerung für Fortgeschrittene Wenn Du Dich mit Firo & Klawd vertraut gemacht hast, wirst Du diese Spezialfunktionen (wie z. B. Auf der Stelle herumdrehen und Seitwärts gehen) sehr hilfreich finden.
Wähle EXIT, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.





WAS DU WÄHREND DES SPIELS SEHEN WIRST

Wie Du sehen kannst, findet die Handlung in einer 3D-Umgebung statt (von einer sogenannten, für den Fall, daß Du das schon immer wissen wolltest, isometrischen Perspektive aus gesehen). Während Firo und Klawd durch die Landschaft rennen, folgt die Ansicht ihren Bewegungen.



SCORE Es werden für jeden aus dem Spiel geworfenen Gegner und jedes erbeutete Fahndungsplakat Punkte verteilt. Beachte: Es gibt auch eine ganze Reihe von Bonussen zu gewinnen. Eine Bilanz Deiner Spielleistung erhältst Du am Ende eines Levels; alle Bonusse werden zu Deiner Punktzahl hinzugerechnet.

CURRENT WEAPON Zeigt an, welche Waffe im Augenblick benutzt wird und (wo zutreffend) wieviel Munition zur Verfügung steht.

GRENADES Zeigt die Zahl der zur Verfügung stehenden Granaten an.

THREE-WAY Zeigt an, wie oft Du mit Deiner aktuellen Waffe drei Schüsse auf einmal abfeuern kannst.

WANTED POSTERS Zeigt die Zahl der Fahndungsplakate an, die Du erbeutet hast. Beachte, daß Du für 10 erbeutete Plakate als Belohnung einen zusätzlichen Firo oder Klawd bekommst.

LIVES Zeigt die Zahl der Firo- oder Klawd-Figuren an, die Dir zur Verfügung stehen (Du beginnst mit dreien). Beachte: Dieses Icon blinkt, um Dich zu warnen, wenn Du Dein letztes Leben in Angriff nimmst.

HEALTH Wird durch eine horizontale Leiste angezeigt, die sich verkürzt, wenn Firo oder Klawd verletzt werden, z.B. aufgrund von Zusammenstößen mit den schweren Jungs, durch Kugeln oder durch andere unerfreuliche Dinge (wie z.B. den Boden bei einem Fall aus großer Höhe).

Beachte, daß die Statusinformationen nur wenn nötig angezeigt werden, z.B. wenn Punkte erzielt werden, Waffen oder Gesundheit erworben werden oder wenn die Steuerung zwischen den Figuren gewechselt wird.

- In einem Spiel mit zwei Spielern mußt Du die SELECT-Taste drücken, um Informationen über Deinen Status zu erhalten.

Übernimm die Steuerung...

... entweder von Firo oder von Klawd. Jede Figur hat ihre Vor- und ihre Nachteile, und, wie Du sehen und hören wirst, ist ihre Reaktion in bestimmten Situationen sehr unterschiedlich. Bevor Du mit dem Spiel beginnst, solltest Du Dir die Zeit nehmen, Dich mit den Bewegungen und den Funktionen des Controllers vertraut zu machen. Beachte, daß die Standardsteuerung dazu benutzt wird, die möglichen Bewegungen der Figuren anzuzeigen.

Firo

Wie würdest Du einen 1,80 Meter großen, mit einem Gewehr bewaffneten Affen nennen? Am besten Sir! Oder Firo, wie ihn seine Freunde nennen würden, wenn er denn welche hätte. Er ist ein Orang-Utan (und kein Küken) und ein Polizist, der die Dinge auf seine Weise erledigt oder gar nicht. Es gibt nur eines, was er noch mehr liebt als das Gesetz: Gewehre. Oh, und natürlich Essen. Er haßt jedoch alles übrige, besonders Gesetzesbrecher und Katzen. Man könnte sagen, daß ihn seine lange Karriere zynisch gemacht hat, jedoch würde er einen dann sofort erschießen.

"Wenn Du unbedingt den harten Macker spielen willst, dann spiel mit mir!"

Klawd

Ein mit allen Wassern gewaschener, streunender Kater mit einem schnellen Mundwerk und noch schnelleren Beinen, die ihm in seinem Job, Paketzustellungen ohne lästige Fragen, gute Dienste leisten.

"Hey, wenn Du es unbedingt schwer haben willst, dann spiel doch mit ihm. Aber warum solltest Du Dich mit diesem Holzkopf abgeben, wenn Du doch mit mir spielen kannst? Ich hab' Stil, ich hab' den nötigen Charme und das gute Aussehen... Und außerdem gerade den Lauf der Riesenknarre eines Riesenaffen im Ohr. Ich muß los..."

Laufen

· Drücke die entsprechende Richtungstaste, um Firo oder Klawd in die gewünschte Richtung zu bewegen. (Vergiß nicht, daß es zwei alternative Steuerungssysteme gibt).

· Wahlweise kannst Du auch die L1-Taste drücken, um Firo oder Klawd in Blickrichtung gehen zu lassen.

Springen

· Drücke die △-Taste, um Firo oder Klawd in die Höhe springen zu lassen, wenn sie stillstehen.

· Drücke die △-Taste, um Firo in Blickrichtung springen zu lassen, wenn er rennt.

Ducken

· Drücke die X-Taste.

Klettern

· Drücke die △-Taste, wenn Firo oder Klawd vor einer Leiter stehen, um sie diese hochklettern zu lassen.

· Drücke die X-Taste, wenn Firo oder Klawd vor einer Leiter stehen, um sie diese herunterklettern zu lassen.

Herumdrehen oder Seitwärtsgehen

· Drücke die L2- oder R2-Taste, um die Figuren nach rechts oder links zu drehen (oder sie seitwärts gehen zu lassen).

Benutzung der Waffen

Firo hat immer sein Gewehr bei sich, und Klawd ist nie ohne seine Schleuder unterwegs. Beide Waffen sind mit unbegrenzter Munition ausgestattet. Sie sind - richtig angewendet - sehr wirksam, können jedoch durch das Sammeln von besonderen Objekten noch effektiver gemacht werden (siehe Besondere Objekte).

· Drücke die ○-Taste, um die Waffe in die von Firo oder Klawd anvisierte Richtung abzufeuern.

· Drücke die R1-/SELECT-Taste, um zwischen den von Firo oder Klawd gehaltenen Waffen zu wechseln.

Beachte, daß es einige Orte gibt, an denen Gewehre nicht zugelassen sind (wie in Beers Bar und im Restaurant Pasta La Vista). Dort werden dann stattdessen die Fäuste benutzt.

Benutzung von Granaten

Sie sind sehr nützlich, wenn sich ein Gegner außerhalb der Reichweite Deiner Waffe versteckt hält - oder aber um schnell ganze Gruppen von Gegnern auszuschalten.

· Drücke die □-Taste, und halte sie gedrückt, um eine Granate herauszuziehen.

· Drücke die Richtungstasten Links oder Rechts (oder eine Taste zum Herumdrehen), um Firo oder Klawd um 360 Grad zu

drehen. Beachte, daß Firo oder Klawd nicht gehen können, solange sie eine Granate festhalten.
· Laß die □-Taste los, um eine Granate in die Richtung zu werfen, in die Firo oder Klawd blicken. Je länger die □-Taste festgehalten wird, desto weiter wird die Granate geworfen, wenn die Taste losgelassen wird. (Keine Sorge: Die Granate explodiert nur, wenn sie etwas trifft.)

Wechseln der Steuerung ...

... zwischen Firo und Klawd. Dies ist jedoch nur in einem Einzelspiel möglich.
· Drücke die SELECT-Taste, um die Steuerung zwischen Firo und Klawd zu wechseln.

ZUSATZSPIELE

Du wirst gelegentlich, wenn ein Level beendet ist, auf ein Zusatzspiel stoßen.

Es besteht aus einer Schießerei, die durch die Augen von Firo oder Klawd gesehen wird - ein Angriff waffenschwingender schwerer Jungs, die aus dem Bildschirm herausspringen und herausschießen. Schalte sie aus, bevor sie Dich ausschalten (zum Glück steht Dir Munition in unbegrenzter Menge zur Verfügung, aber beachte, daß es jeweils Zeit kostet, die Waffe neu zu laden). Beachte das Fadenkreuz, das anzeigt, wohin Firos oder Klawds Schüsse treffen werden (um Verwirrung zu vermeiden, ist Firos rot und Klawds blau).

· Drücke die Richtungstasten, um das Fadenkreuz über den Bildschirm zu bewegen.
· Drücke die ○-Taste, um die Waffe abzufeuern.

Überlebe den Angriff, und beweise, daß Du ein zusätzliches Leben verdienst. Wenn Du verlierst, verlierst Du auch ein Leben ... Wie auch immer die Schießerei ausgehen wird, das Spiel wird geht weiter (es sei denn, Deine Figur hat kein Leben mehr zum Spielen übrig). Beachte: In einem Spiel mit zwei Teilnehmern bekommt derjenige das zusätzliche Leben, der die meisten Gegner ausgeschaltet hat.

BESONDERE OBJEKTE

Halte Ausschau nach ihnen. Man sammelt sie ein, indem man über sie hinweggeht.

GRANATEN Es sind jeweils fünf Stück in einer Schachtel enthalten..

DREIFACHSCHÜSSE 50 Schüsse für die aktuelle Waffe.

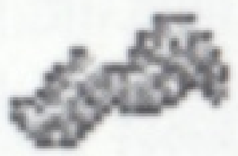
ZUSÄTZLICHES LEBE Entweder für Firo oder für Klawd.

VERBANDSKASTEN Damit kann Firos oder Klawds Gesundheit wieder völlig hergestellt werden.

MASCHINENGEWEHRE 50 Runden Schnellfeuervergnügen.

KUGELSICHERE WESTE Genau das Richtige, um den Kugeln der Gegner etwas von ihrer Schlagkraft zu nehmen.

HIGH-POWER-MUNITION Ein Magazin mit 20 Superkugeln.


MASCHINENGEWEHR 50 Runden mächtiger Schnellfeuer-Kugeln.

QUERSCHLÄGERMUNITION Enthält 20 querschlagende Kugeln.

ZIELSUCHRAKETEN Ein einzelner explodierender Schuß, der sich das nächstliegende Ziel sucht.

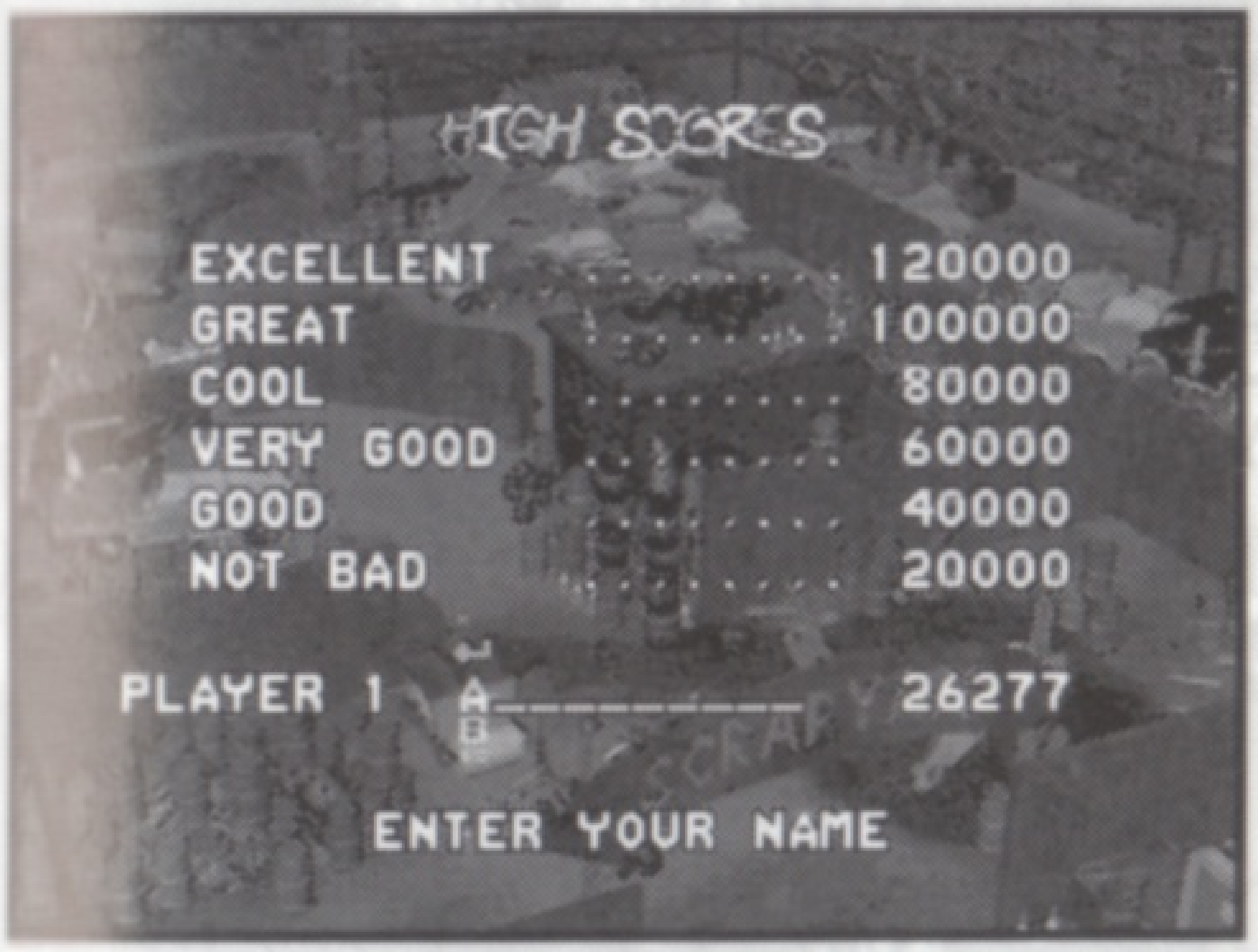
RAKETEN Ein einzelner explosiver Schuß.

FAHNDUNGSPLAKATE Der Mob hat sie in der ganzen Stadt aufgehängt, so daß es keinen Zweifel daran geben kann, wer Firo und wer Klawd ist. Gehe zu einem Plakat, und reiß es herunter. Sammle 10 Plakate, und Du bekommst ein zusätzliches Leben.

MINEN Nicht auf diese grünen Sprengkörper treten!

HIGH-SCORE-TABELLE

Die sechs besten Spielergebnisse des Tages werden gespeichert. Wirst Du es bis ganz an die Spitze schaffen? Übertriff eines



der bestehenden Spitzenergebnisse, und gib Deinen Namen ein (oder einen anderen Namen oder eine Botschaft nicht länger als 10 Buchstaben oder Zahlen). Beachte, daß Deine Spielergebnisse und Namen verloren gehen, wenn die Playstation™ POWER-Taste abgeschaltet wird.

· Drücke die Richtungstasten Oben und Unten, um die möglichen Buchstaben und Zahlen anzuwählen.

· Drücke die X-Taste, um den Buchstaben zu speichern.

· Drücke die Richtungstasten Links oder Rechts, um die möglichen Felder anzuwählen (oder benutze das Symbol mit dem Rückwärtspfeil, um den Buchstaben oder die Zahl zu löschen).

· Drücke die START-Taste, um Deinen Namen zu speichern (oder benutze das Symbol mit dem ENTER-Pfeil), und verlaß die High-Score-Tabelle.

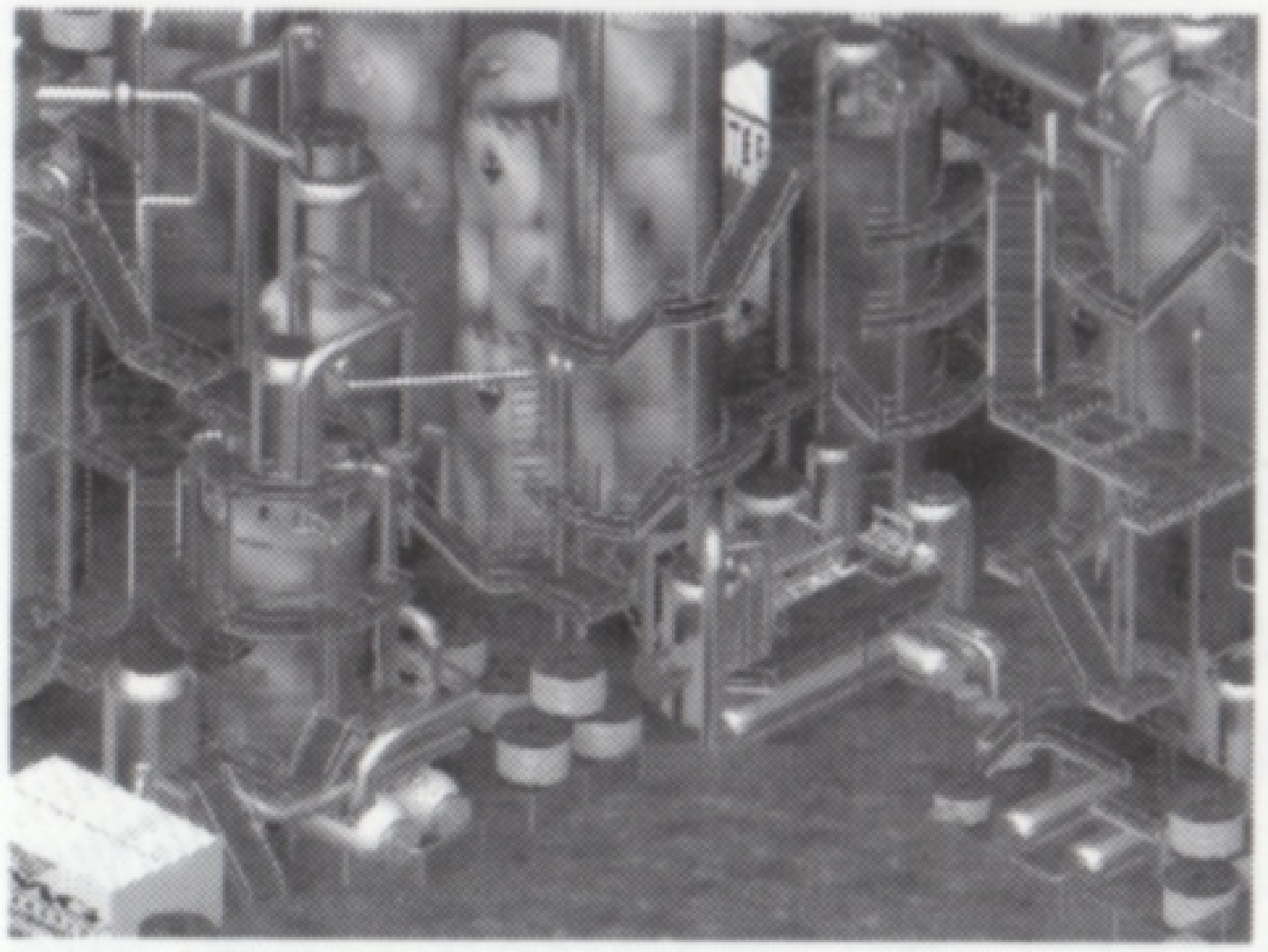
WILLKOMMEN IN NEW YAK CITY!

Die Stadt ist groß - riesengroß. Laß uns einmal einen Blick auf einige der Orte werfen, die Du während des Spiels noch sehen wirst...Viel Spaß!

DIE STRAßEN Es ist gefährlich dort auf den Hauptstraßen - und noch viel gefährlicher in den Seitenstraßen und Gassen. Sei auf der Hut vor den schweren Jungs, die in Gassen, Gebäuden und Türeingängen... und schwarzen Limousinen versteckt sind. Versuch, nicht von den Hausdächern zu fallen, und paß auf die Schornsteine auf!

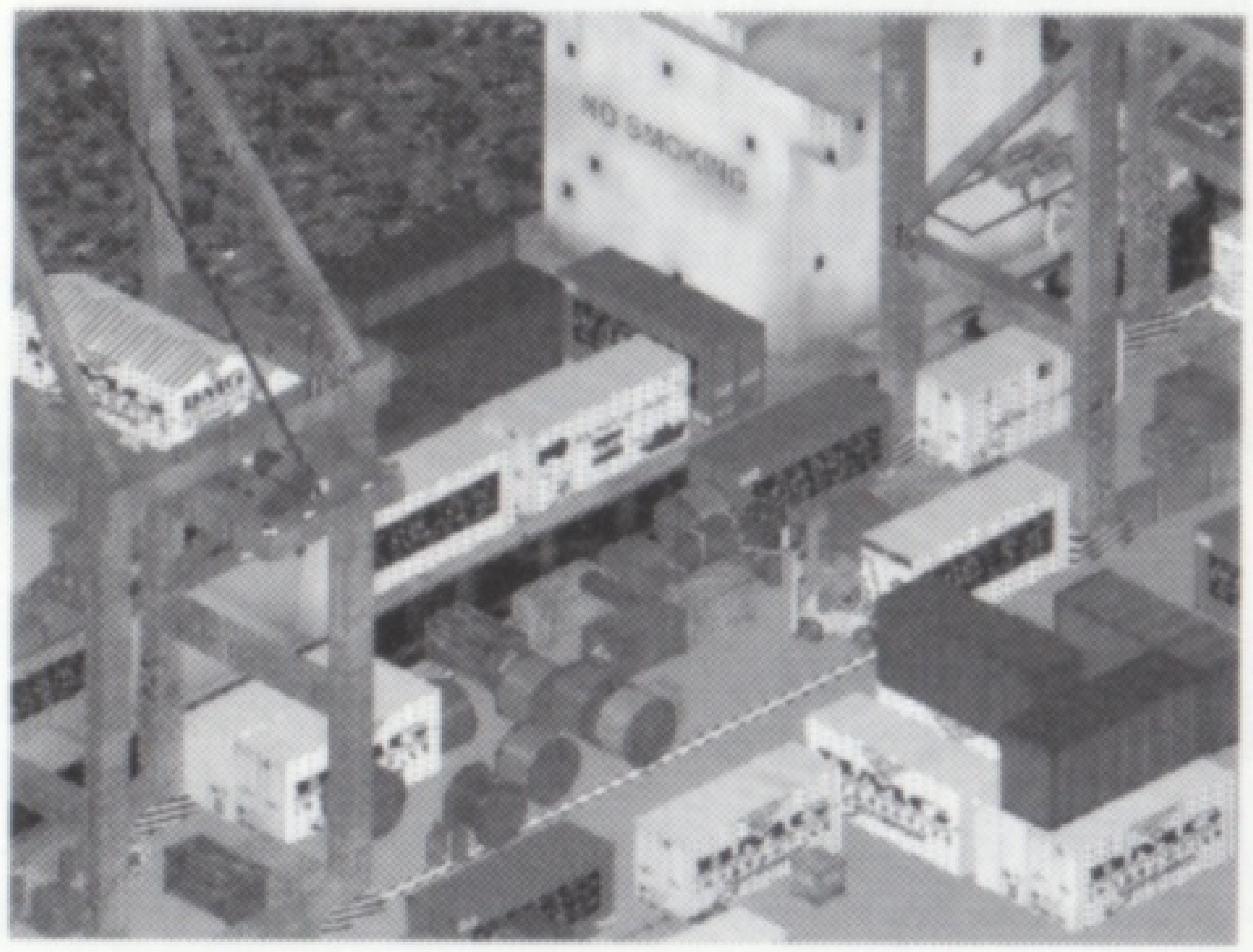
Der Schrottplatz

Eine seltsame Sammlung von Autos, Haushaltsgeräten, Ölfässern und allerlei Schrott. Meide die Dampfleitungen, und falle nicht in den Schlamm (Firo und Klawd können nämlich nicht schwimmen).



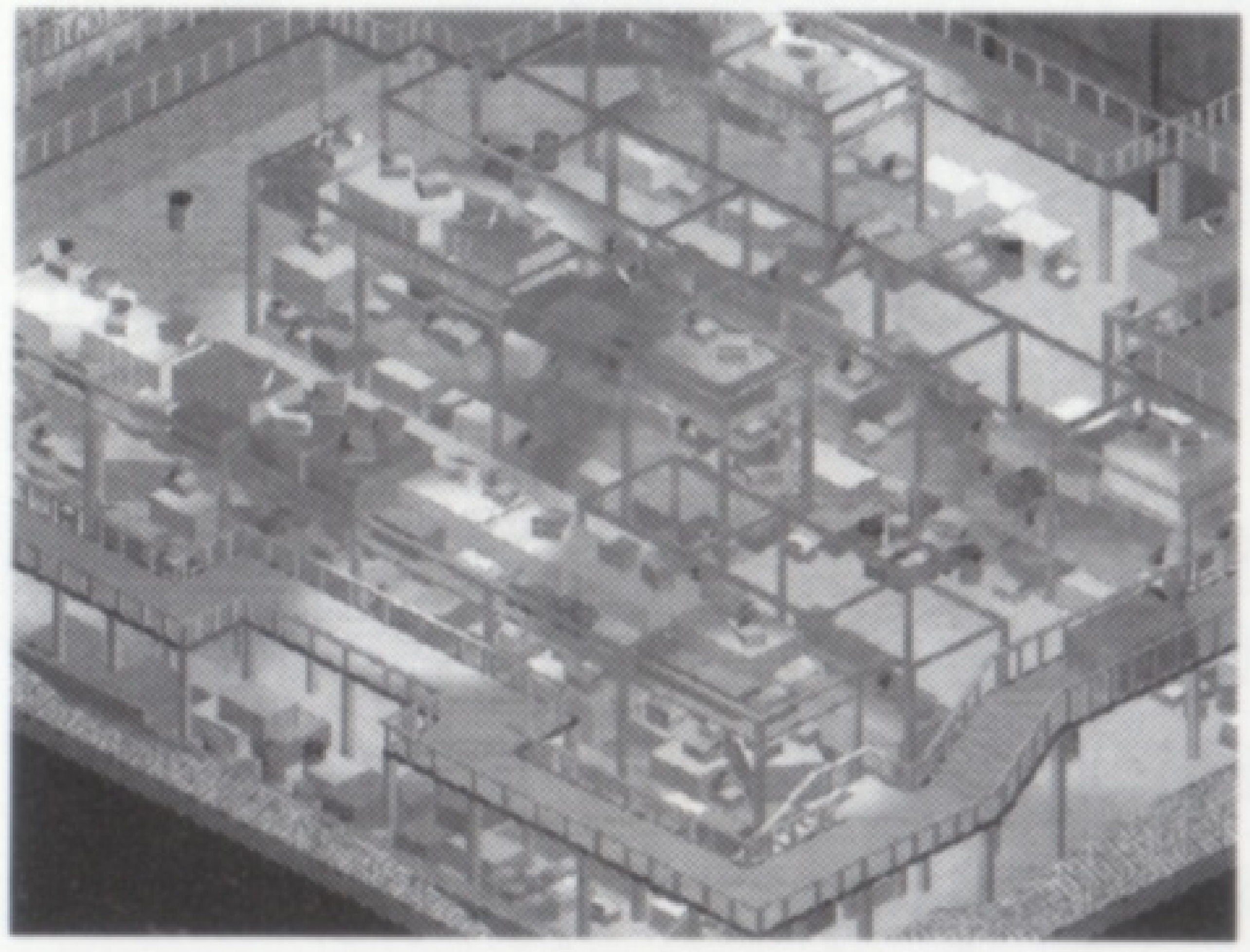
ICU CHEMIEFABRIK

Ein riesiges Netz schimmernder Leitungen, Verbindungsstege und Leitern, die von viel zu hoch bezahlten Arbeitern benutzt werden. Die meisten dieser Arbeiter haben als Werkzeuge äußerst effektive Raketen und Flammenwerfer. Du wirst Dich vielleicht fragen, warum es da eine Zeituhr gibt, die mitläuft...Nun, Du wirst es schon noch herausfinden.



DIE DOCKS

Pier 13 ist für sein Labyrinth von Kisten und Containern bekannt. Hier gibt es auch jede Menge Gabelstapler, Lastwagen, Kräne, riesige Kabelrollen und viel zu viele schwere Jungs, die mit viel zuviel Munition, Haß und Zeit ausgestattet sind.

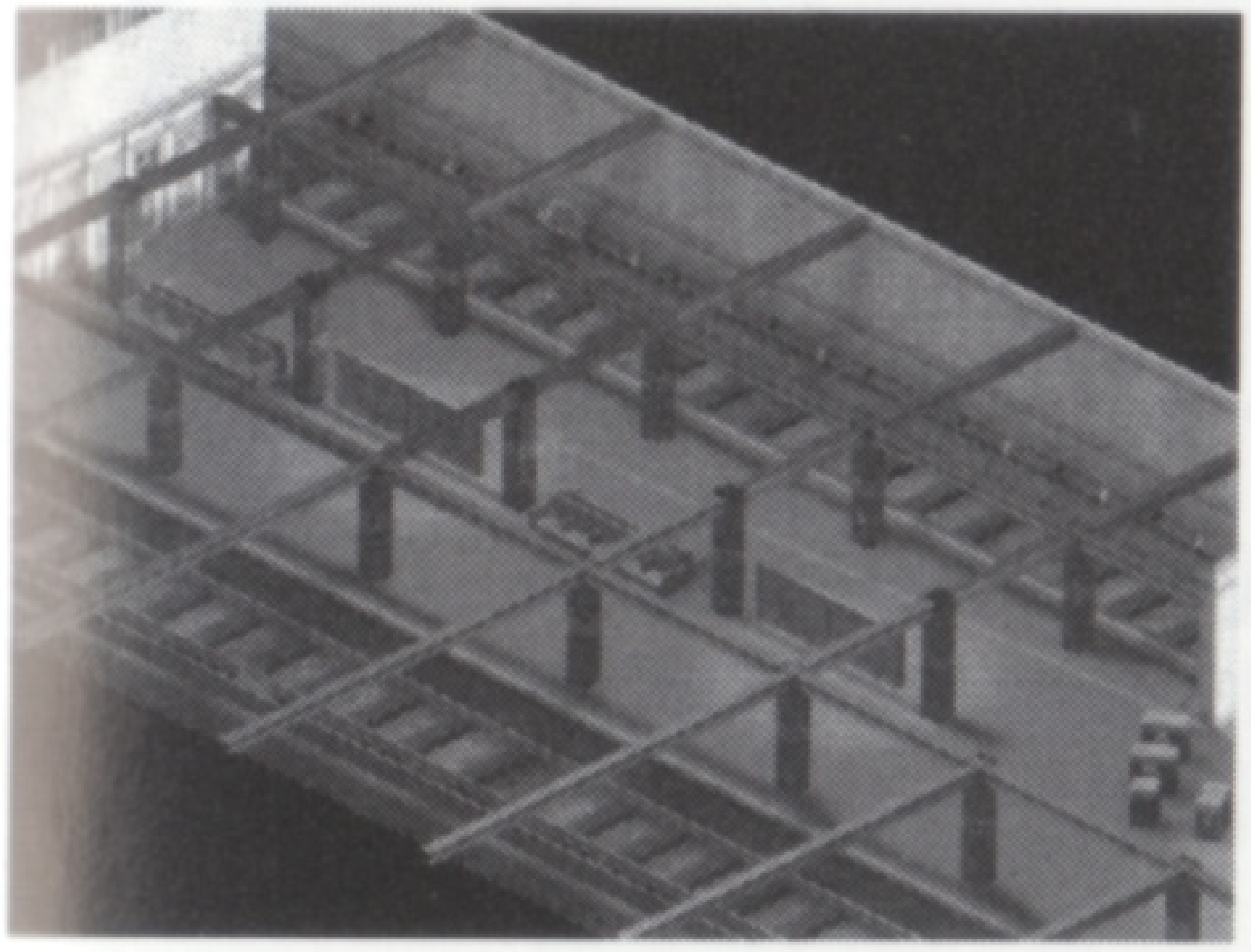


DAS LAGERHAUS

Es wird von Johnny betrieben, dem Eisbärbruder von Vinny (Du weißt schon - Vinny, der große Braunbär, dem der Schrottplatz gehört). Das Lagerhaus ist ebenfalls ein Labyrinth von Kisten und Containern, nur daß man hier auch noch Treppen steigen muß. Oh, und hüte dich vor den tödlichen Mäusen des Ninja-Clans...

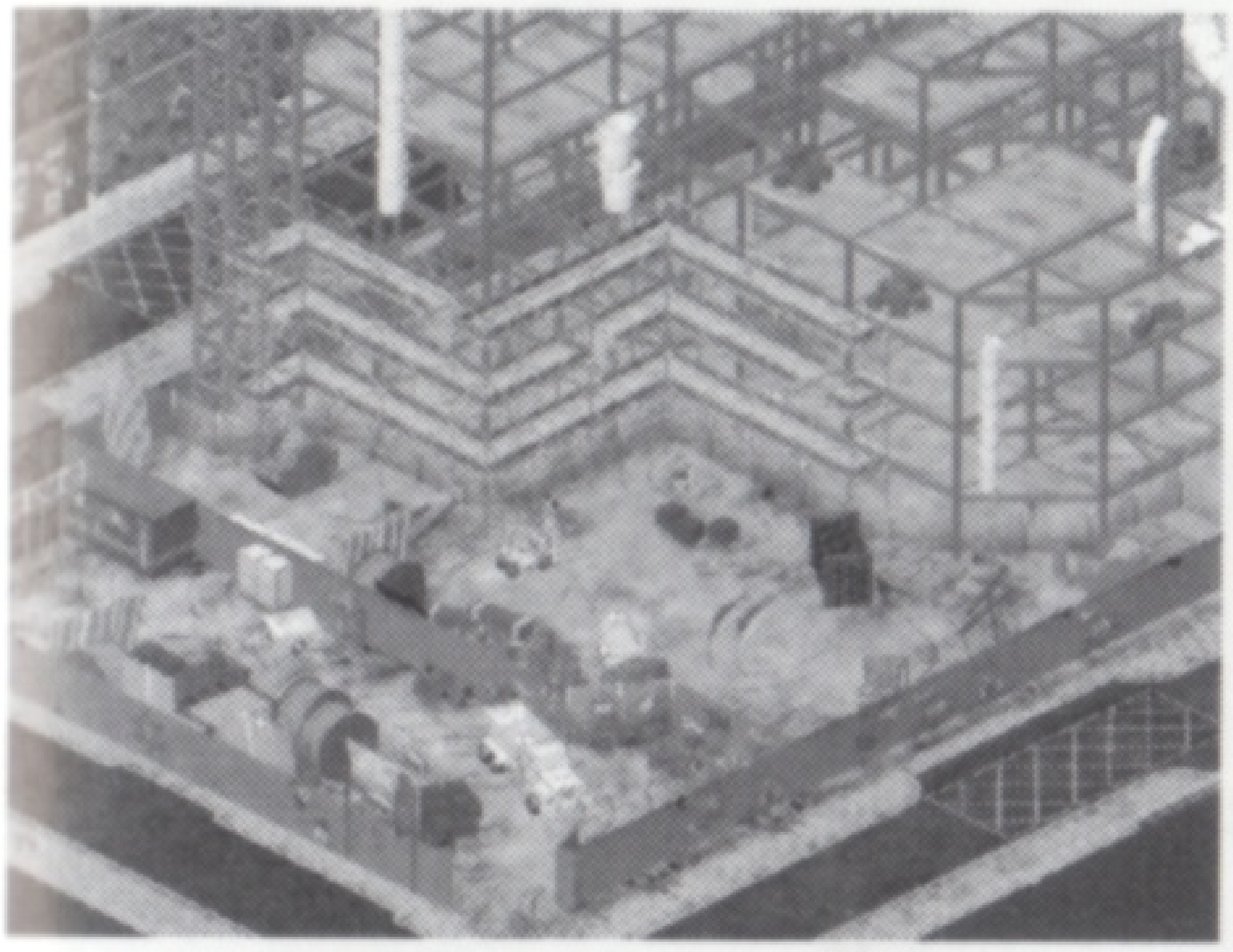
CENTRAL PARK

Es scheint ein sehr ruhiger Ort zu sein, aber hier geht man besser nicht ohne eine Waffe und genügend Munition hin (also halte Ausschau nach all den versteckten besonderen Objekten). In der Mitte des Central Parks befindet sich eine Eisbahn, in deren Labyrinth von Reklametafeln das örtliche psychopathische Pinguin-Eishockeyteam (dementsprechend ganz zutreffend The Psycho Penguins genannt) sein Training abhält. Paß auf, wo Du hintrittst...!



DIE U-BAHN

Mach es Dir ein bißchen leichter, und nimm die U-Bahn... Vorausgesetzt, Du kommst mit der unwillkommenen Aufmerksamkeit der dort beheimateten Gestalten zurecht: Die Punkratten Sid Viscose (haßt Baseball, aber liebt Baseball-Schläger) und Johnny Return (sammelt gebrauchte Messer).



DIE BAUSTELLE

Sie gehört Bojitt und Runn, zwei sehr zweifelhaften Gestalten, die gerne ihr Werkzeug herumliegen lassen. Hüte Dich vor den Feuern - und vor den ruchlosen Gesellen, die sie legen.

DIE SCHWEREN JUNGS

In New Yak City ist eine ganze Reihe sehr verschiedener Figuren zu Hause; die meisten von ihnen sind bewaffnet - und alle sind gefährlich. Hier sind nun einige der Tiere, die Du in Firo & Klawd treffen wirst...

RALPH

Der am wenigsten aggressive Hund sollte nicht unterschätzt werden.

JAKE

Er mag ja blind wie eine Fledermaus sein, ist aber immer noch ein Hund mit einem Maschinengewehr. Also, paß gut auf.

SPIKE

Er bellt wie verrückt und rennt herum wie ein Amokläufer, was er auch ist.

HANS SCHNAPPS

Sei gewarnt: Dieser geistesgestörte Dobermann ist taub, also kann er Dein Gnadenwinseln nicht hören.

GRAMPS

Laß Dich von diesem alten Gesellen nicht täuschen; halte Dich lieber fern, wenn er ins Rotieren kommt.

TROFFA

Wahrscheinlich das weniger häßliche der beiden Schweine, die Du treffen wirst. Aber auch nur, weil es statt mit einem Gewehr mit einem Hammer bewaffnet ist. Laß es also nicht zu nahe herankommen.

HUGGY

Er mag zwar ein Bär sein, kann aber, wenn nötig, auch eine Ratte sein.

KITTY

Mmm. Hübsch. Aber sei gewarnt, es steckt mehr in dieser Löwin als es den Anschein hat (obwohl der Schein wirklich sehr ansprechend ist).

TUSKER McLAIN Mache die Bekanntschaft des gut betuchten Walroß-Bosses der Psycho Penguins. Oder vielleicht auch lieber nicht...!

SAM

Der verabscheuungswürdige Fuchs.
Das macht es nur noch verdienstvoller, ihn auszuschalten.

DARREN

Er besteht zu hundert Prozent aus Muskeln (sein Gehirn leider eingeschlossen). Es wäre durchaus zutreffend, ihn einen Keiler zu nennen, aber er würde es doch nur mißverstehen.

RICARDO

Dieses Krokodil ist die rechte Hand des Bosses.
Was ihm an Intelligenz fehlt, wiegt er an Muskelmasse und Zähnen wieder auf.

HALT, STOPP!

Denke daran, für jede gespielte Stunde eine 15minütige Pause einzulegen. Aber statt Deine Playstation™ auszuschalten, schalte sie lieber auf Pause - aber nicht zu lange, oder was meinst Du?

· Drück die START-Taste, um die Action anzuhalten, und rufe das Pause-Menü auf.
· Drücke die SELECT-Taste, um das Spiel zu verlassen und zum Titelbildschirm zurückzukehren.
· Drücke die L1- oder L2-Taste, um die Lautstärke der Musik zu erhöhen oder zu verringern..
· Drücke die R1- oder R2-Taste, um die Lautstärke des Sound zu erhöhen oder zu verringern.
· Drücke die START-Taste erneut, um das Spiel wieder aufzunehmen.

SPIELHINWEISE

Gewinne! Sei der Beste! Beachte die folgenden nützlichen Tips...

· Stelle DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad) auf EASY (Leicht), und benutze den ersten Level dazu, die Steuerung von Firo und Klawd zu üben.

· Denke daran, daß, wenn Du das erste Mal an einem Ort auftauchst, das Spiel erst dann beginnt, wenn eine Controller-Taste gedrückt wird.

· Wenn es sich bewegt, schieße drauf!

· Lerne die Verhaltensweisen und Bewegungen der schweren Jungs kennen, damit Du besser einschätzen kannst, was sie wohl tun werden. Bleibe z.B. außerhalb der Reichweite von Fergus, dann wird er nicht schießen.

· Paß gut auf! Manche der schweren Jungs sind in Banden unterwegs, was es natürlich noch schwerer macht, sie zu bekämpfen.

· Sei vorsichtig! Manchmal kann es sein, daß umgefallene schwere Jungs nur betäubt sind; deshalb solltest Du auf sie drauf springen, um sie auszuschalten, bevor sie wieder hochkommen können.

· Vergiß nicht, Dich zu ducken, wenn es zu brenzlig wird.

· Es ist möglich, die schweren Jungs aufeinander schießen zu lassen (z.B. indem man sich zur rechten Zeit duckt). Du darfst dann ruhig über ihre Dummheit lachen.

· Vermeide es, Deinen Partner auszuschalten, besonders in einem Spiel mit 2 Teilnehmern.

· Vermeide es, Granaten gegen Wände zu werfen - sie springen zurück!

· Die meisten besonderen Objekte werden von ausgeschalteten Gegnern fallen gelassen. Einige sind hinter den Kulissen versteckt, also habe keine Angst, ein bißchen herumzusuchen.

· Firo oder Klawd beginnen zu schwanken, wenn sie zu nahe an einer

Plattformkante stehen, also tritt zurück, sonst stürzt Du hinunter.

· Wenn Firo oder Klawd blinken (z.B. wenn ein Leben verloren wurde und durch ein neues ersetzt wird), heißt dies, daß sie zeitweilig unverwundbar sind. Dies kann von Vorteil sein - aber sei trotzdem vorsichtig, daß man Dich nicht erwischt.

· Denke daran, daß Firo oder Klawd keine Waffe oder Granate benutzen können, wenn sie sich an einer Leiter festhalten. Wenn sie, während sie sich an einer Leiter festhalten, getroffen werden, fallen sie hinunter.

· Es ist möglich nach einer Leiter zu greifen, wenn man fällt: Man muß sich dazu nur einfach auf sie zubewegen und die Richtungstaste Oben drücken.

· Beachte, daß, wenn in einem Einzelspiel die Steuerung zwischen den Figuren gewechselt wird, Deine Munition, die besonderen Objekte, die Leben, die Gesundheit und die Fahndungsplakate ebenfalls zur anderen Figur wechseln. Aber paß auf die andere Figur auf, die Du nicht steuerst. Manchmal sammelt sie besondere Objekte für sich selbst, was dann bedeutet, daß Du nicht von ihnen profitieren kannst.

· Hebe die Verbandskästen erst dann auf, wenn Du sie auch benötigst.

· Halte die Augen nach geheimen Orten offen.

· Geduld könnte sich auszahlen, vorausgesetzt Du bleibst lange genug an den richtigen Orten.

· Vergiß nicht: Es gibt tausend Möglichkeiten, einer Katze das Fell über die Ohren zu ziehen. "Hey! Das ist überhaupt nicht lustig!" Ein Beispiel: Wenn Du das erste Mal Firo & Klawd spielst und das Duo die Polizeistation verläßt, kannst Du Dir Deinen Weg aussuchen: Gehe die Straße entlang, oder gehe zum Auto, und fahre damit durch die Gegend.

DIE PFLEGE DEINER FIRO & KLAWD-CD

CDs sind robust, aber nicht unzerstörbar. Behandle sie deshalb mit Sorgfalt.

· Versuche, die Unterseite der CD nicht mit Deinen schmutzigen kleinen Fingern anzufassen.

· Sollte die Unterseite der Firo & Klawd-CD verschmutzt sein, so ist sie mit einem weichen Tuch zu reinigen. Keine Reinigungsmittel verwenden, da diese die empfindliche Oberfläche der CD beschädigen würde.

Mitarbeiterverzeichnis

Idee & Design	Die Oliver-Zwillinge
Regisseur	Philip Oliver
Programmierung	Andrew Oliver
	Steve Bond
	Darren Wood
	Tools und Funktionen
	John Whigham
Grafiken	Darren Yeomans
	Joff Scarcliffe
	Joss Adley
	Jim Barnes
	Tom Dicken
	Jay Weston
Concept-Art	Steve Rushbrook
Karteneditierung	Martyn Ash
	Saty Mann
Zusätzliche Kodierung	Tony Povey
	Richard Hackett
Management	Malcolm Oliver
	Sue Ward
	Anne Corstaphine
Sound-Management	George Stone
Originalmusik	Phil Chill
	Colin Payne
Firos Stimme	Wolf Kähler
Klawds Stimme	Stefan Grothgar
Zusätzliche Stimmen	Robert Firth
Besonderen Dank an	Jaqui Lyons
	Kathleen Watson
	Alastair Graham
Spieltests	Steve Mann
	Darren Loyd
	Ronnie Jackson
	Ken Jordan
Verpackung	Fluid Design
	ML Design
	Barry Lancaster-Smith
Marketing	Andrew Wright
	Gavin White
Produktion	Mike Brown
Produktionsleitung	Ian Mathias

Die Dauer der Garantieleistungen für dieses Produkt wird durch das jeweilige nationale Recht geregelt. Dies hat jedoch keinen Einfluß auf Ihre gesetzlichen Rechte. BMG Interactive behält sich vor, jederzeit und ohne Vorankündigung an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. BMG Interactive gewährt keinerlei Garantien für dieses Handbuch, für seine Qualität, seine Handelsüblichkeit oder Eignung für irgendeinen besonderen Zweck.

ISL

FIRO & KLAWD

Precauzioni

• Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poiché si potrebbe danneggiare. • Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation™ per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation™. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Avvertenze

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale.

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

© 1996 Interactive Studios. © 1996 BMG Interactive. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da BMG Interactive. Sviluppato da Interactive Studios.

1-2 Players

SLES-00094

ISL

FIRO & KLAWD

ITALIANO

STUD

AVVIO

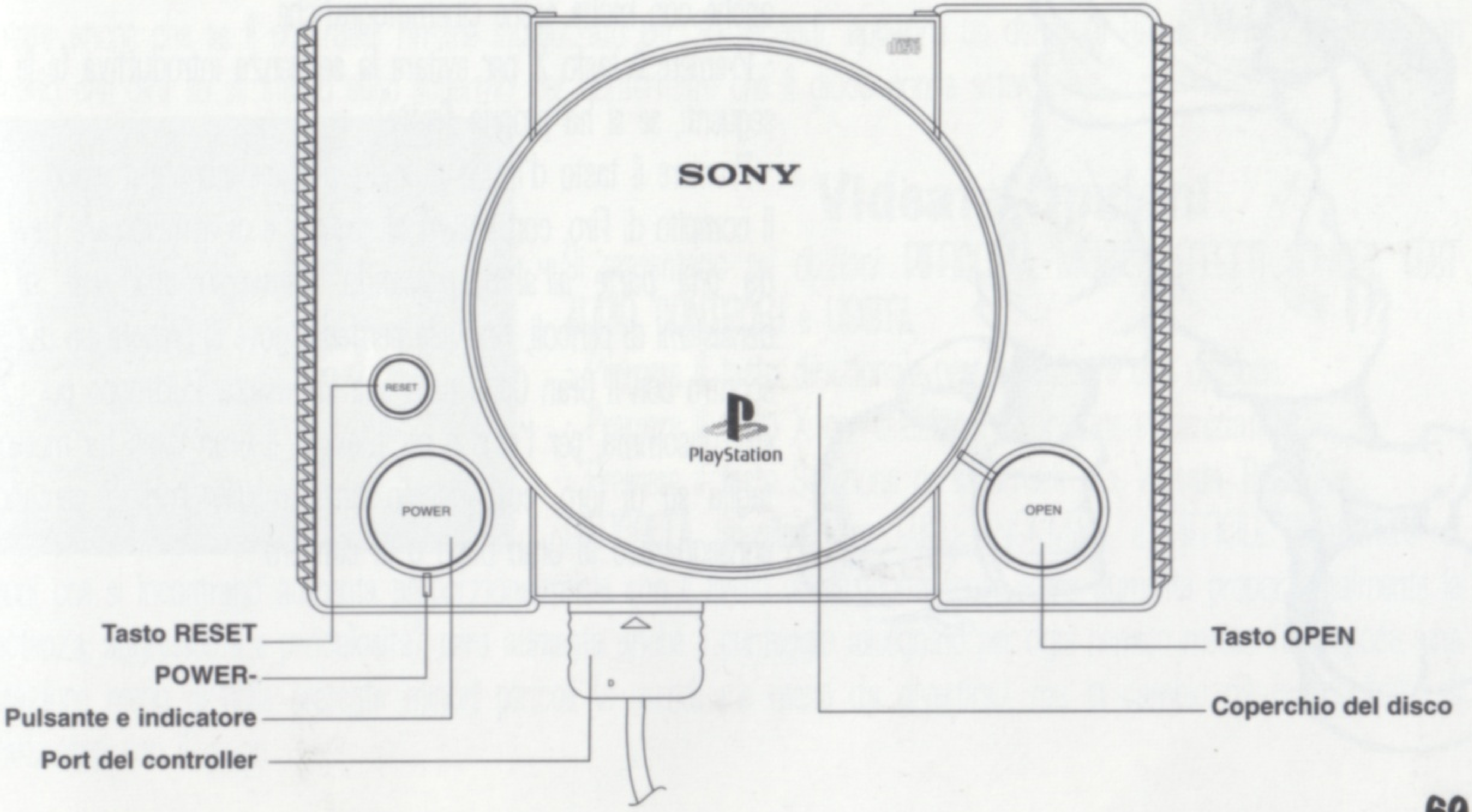
· Assicurarsi che la PlayStation ™ sia impostata secondo le istruzioni del Manuale; inserire uno o due controller.

· Assicurarsi che il pulsante di accensione sia spento prima di inserire il disco Firo & Klawd nella Play Station™, con la parte stampata in alto.

· Premere il pulsante di accensione per avviare; apparirà il logo Play Station; si e pronti per il gioco quando viene visualizzata la Videata Titolo.

· Se non appare la Videata Sony o quella Titolo, spegnere il pulsante; assicurarsi di nuovo che la PlayStation ™ sia impostata correttamente e che il disco Firo & Klawd sia inserito nel modo giusto prima di riaccendere il pulsante.

RICORDARE SEMPRE! La PlayStation ™ deve essere spenta prima di inserire o rimuovere il disco Firo & Klawd.



SOLUZIONE DI PROBLEMI

Nel caso improbabile che Firo & Klawd non funzioni, mettersi in contatto con il Reparto Servizio Clienti della BMG Interactive, Bedford House, 69-79 Fulham High Street, Londra SW6 3JW, o telefonare al numero 0044-171-384 7864 tra le 10 e le 16, da lunedì a venerdì. Verranno richiesti tutti i dettagli di specifica di configurazione del computer su cui si opera, quindi si prega di averli pronti a disposizione. Nel caso di contatto per lettera, si prega di non dimenticare nome, indirizzo e numero di telefono da contattare.

LA SCENA È PRONTA...

...e viene introdotta da una sequenza animata. Perché in Firo & Klawd la storia si svolge non solo con l'attivazione dell'azione, ma anche con molte scene cinematografiche.

· Premere il tasto X per evitare la sequenza introduttiva (e le scene seguenti, se si ha proprio fretta).

· Premere il tasto d'Inizio quando si vuole iniziare il gioco.

Il compito di Firo, con Klawd al seguito, e di attraversare New York da una parte all'altra, passando attraverso una serie di livelli densissimi di pericoli, fino alla periferia, dove si prepara un durissimo scontro con il Gran Capo nella sua Residenza. Purtroppo per i nostri eroi (insomma, per l'eroe e per Klawd), il Gran Capo ha messo una taglia su di loro, così adesso tutti a New York li cercano per consegnarli...o al Gran Capo o al cimitero.

Videata Titolo

Vengono presentate le tre opzioni: OPZIONI, START e 1 GIOCATORE; viene evidenziata l'opzione da scegliere.

· Premere il tasto direzionale di destra o di sinistra per evidenziare una opzione.

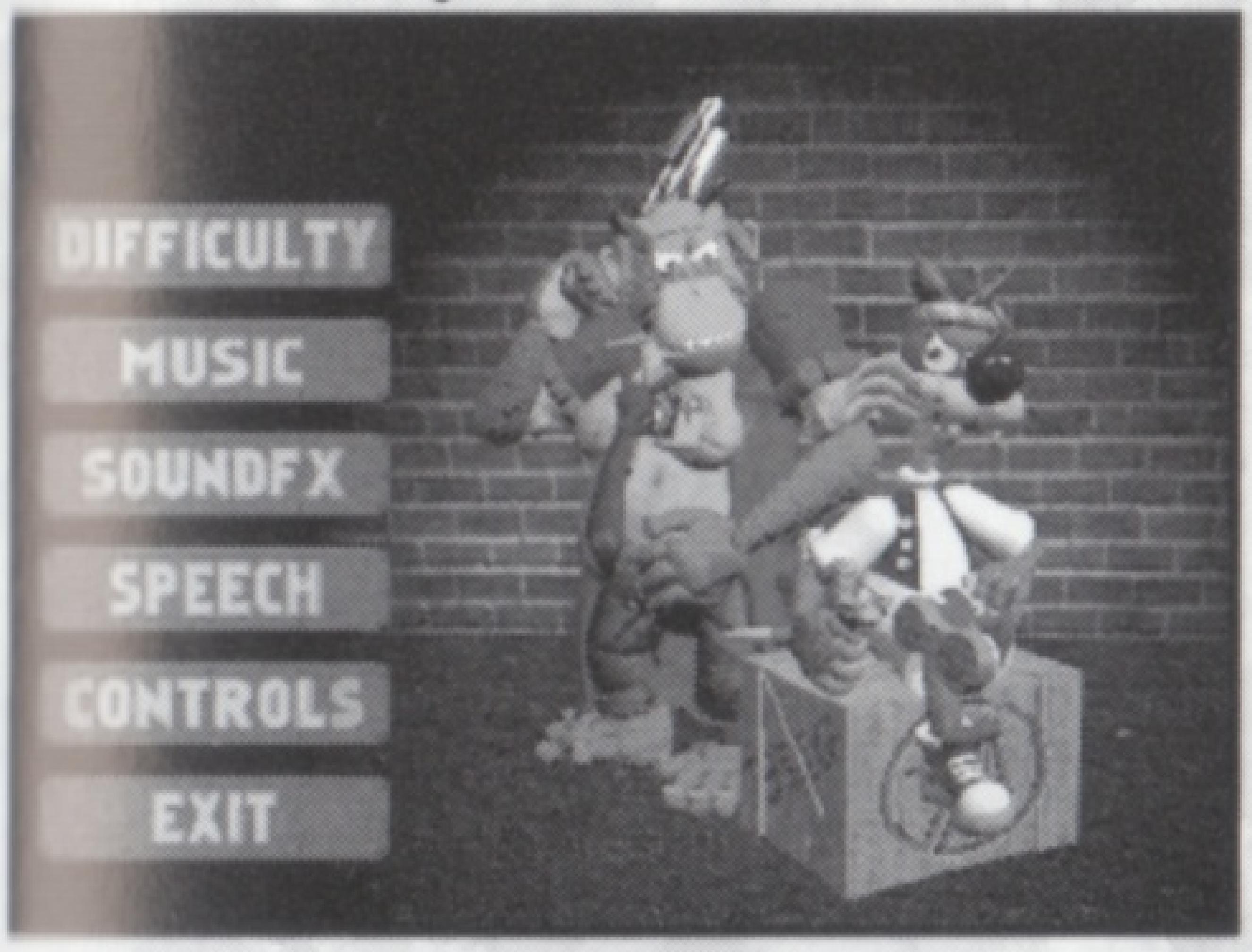
· Premere il tasto X per selezionare l'opzione evidenziata.

OPZIONI Selezionare questa per richiamare la Videata Opzioni (vedere Videata Opzioni).

START Che pensi che succeda?

1 GIOCATORE Selezionare questa per scegliere di giocare con Firo o con Klawd (da notare che si può passare da un personaggio all'altro durante il gioco). L'opzione a 2 GIOCATORI e solo attivabile quando sono inseriti due controller (da notare che il secondo giocatore può inserirsi nel gioco in qualunque momento, premendo il tasto d'inizio sul secondo controller).

Da notare anche che se il controller rimane inutilizzato per 30 secondi, apparirà un demo di Firo & Klawd (assieme con uno scudo che gira su se stesso sullo schermo, per confermare che il gioco non e attivo).



Videata Opzioni

Si presentano sei opzioni: **DIFFICOLTÀ, MUSICA, EFFETTI SONORI, TEST AUDIO, CONTROLLI** e **USCITA**.

· Premere il tasto direzionale per evidenziare una opzione.

· Premere il tasto X per selezionare l'opzione evidenziata.

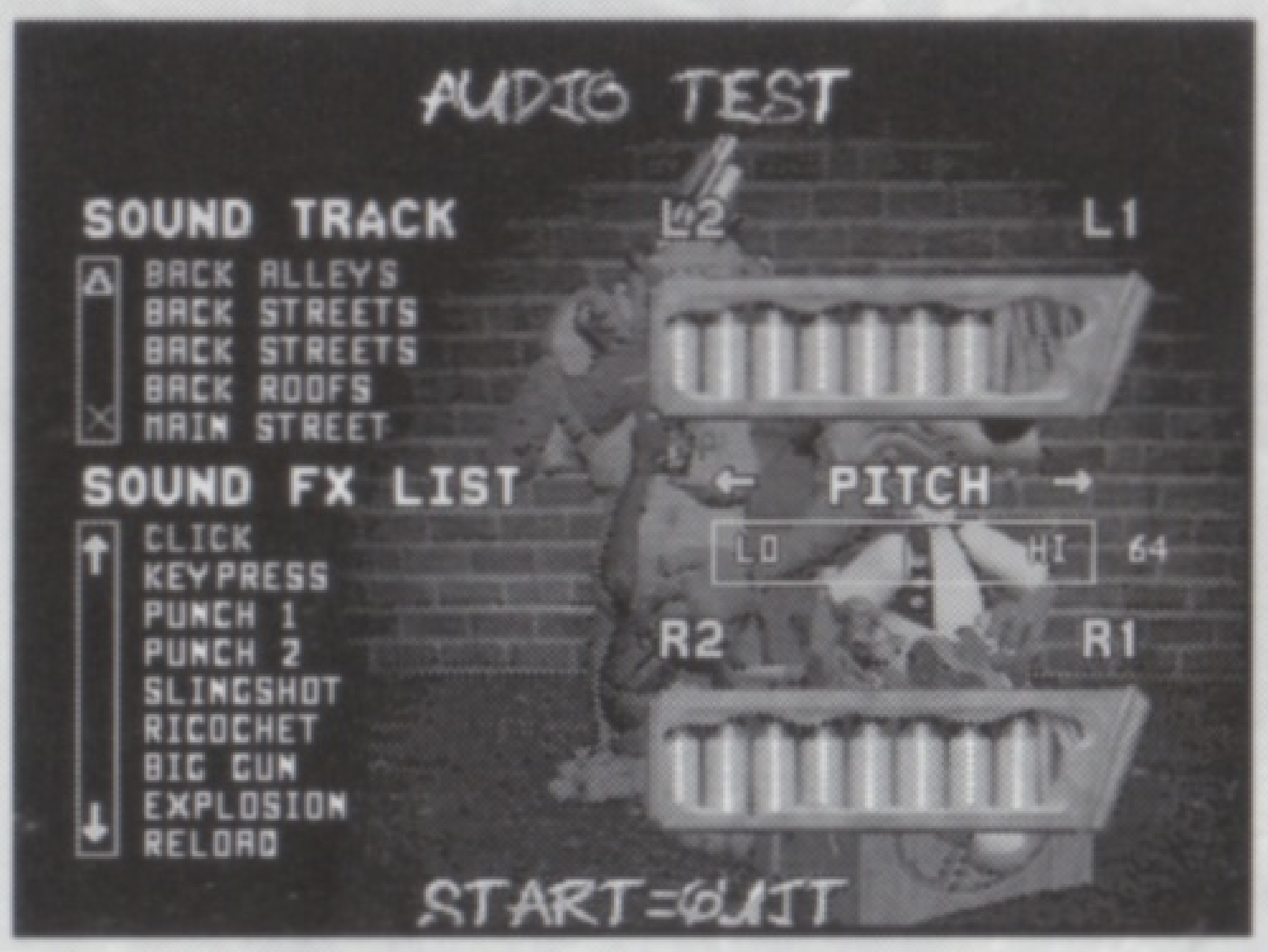
· Premere il tasto Selezione per ritornare alla Videata Titolo.

DIFFICOLTÀ Scegliere tra FACILE, NORMALE e DIFFICILE. Il numero di Cattivoni che si incontrano aumenta proporzionalmente con il livello di difficoltà (così come aumenta proporzionalmente la loro potenza, aggressività e pericolosità), però aumenta anche il punteggio assegnato per ogni nemico messo fuori gioco; una impostazione meno difficile presenta minori pericoli (e quindi c'e meno da divertirsi), ma in cambio dà la possibilità di familiarizzarsi con il gioco.

MUSICA Il volume viene rappresentato da un caricatore.

· Premere il tasto direzionale a destra o a sinistra per aumentare o diminuire il volume.

EFFETTI SONORI Esattamente come l'opzione MUSICA.



TEST AUDIO Richiama le opzioni di Test Audio che permettono di ascoltare, a piacere, tutta la musica e gli effetti sonori presenti in Firo & Klawd. La musica o l'effetto sonoro in corso viene evidenziato in rosso.

· Premere il tasto X o T per spostare l'evidenziatore sull'elenco della musica in alto o in basso; la musica evidenziata verrà automaticamente eseguita dopo una breve pausa (da notare il CD che si accende e si spegne nell'angolo dello schermo per indicare che e in corso la selezione).

· Premere il tasto L2 o L1 per abbassare o alzare il volume della musica.

· Premere i tasti direzionali su e giù per spostare l'evidenziatore sull'elenco musica.

· Premere il tasto S o O per attivare la musica evidenziata.

· Premere il tasto R2 o R1 per abbassare o alzare il volume del sonoro.

· Premere i tasti direzionali destra e sinistra per abbassare o alzare il pitch (in pratica la velocità di emissione) del sonoro.

· Premere il tasto Start per ritornare alla Videata Opzioni.

CONTROLLI Richiama le opzioni di Controllo per personalizzare le funzioni a piacere, ma prova prima le impostazioni predefinite (vedi Prendi Controlli...). I controlli sono in pratica divisi in tre parti: Controlli Direzionali, Controlli Azione e Controlli Avanzati.

· Premere i tasti direzionali su e giù per evidenziare i controlli da modificare.

· Premere i tasti direzionali destra e sinistra per spostarti tra le varie permutazioni di controllo disponibili.

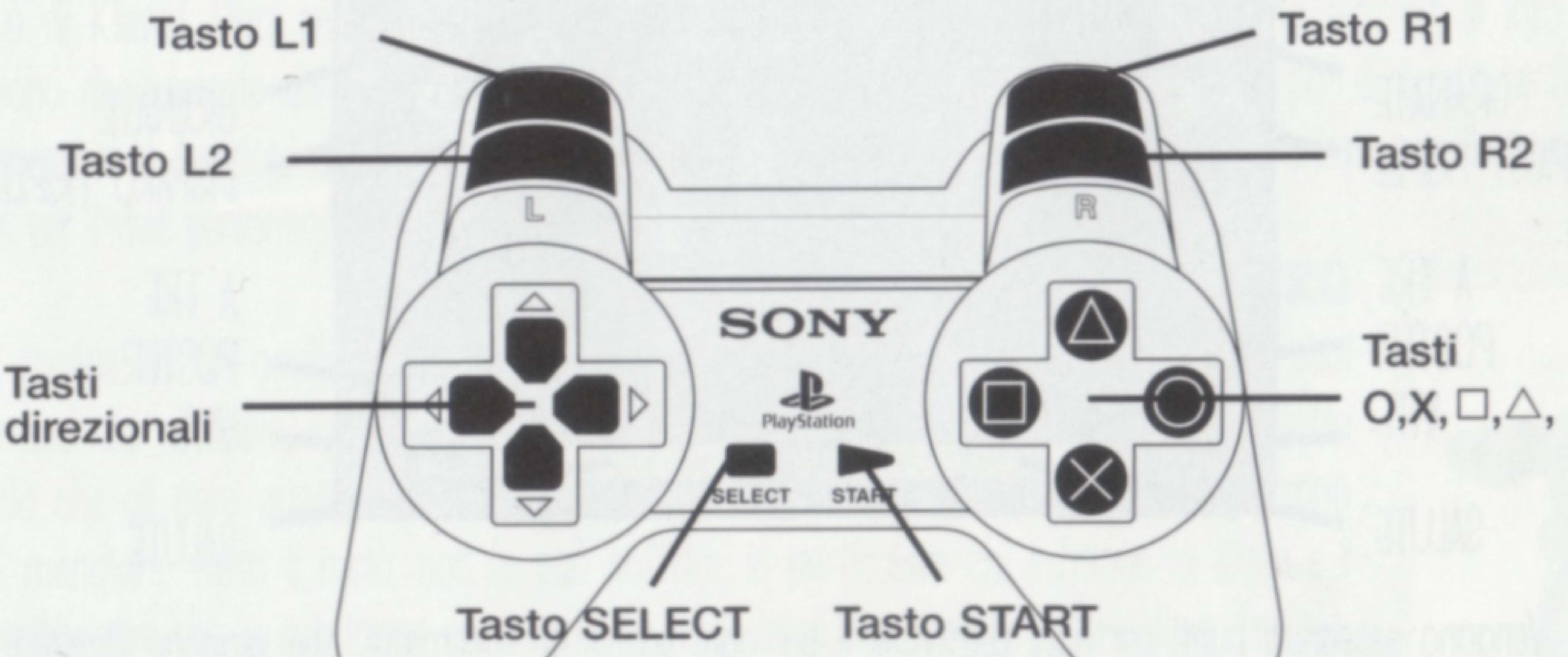
Seleziona EXIT (ESCI) per ritornare alla Videata Opzioni.

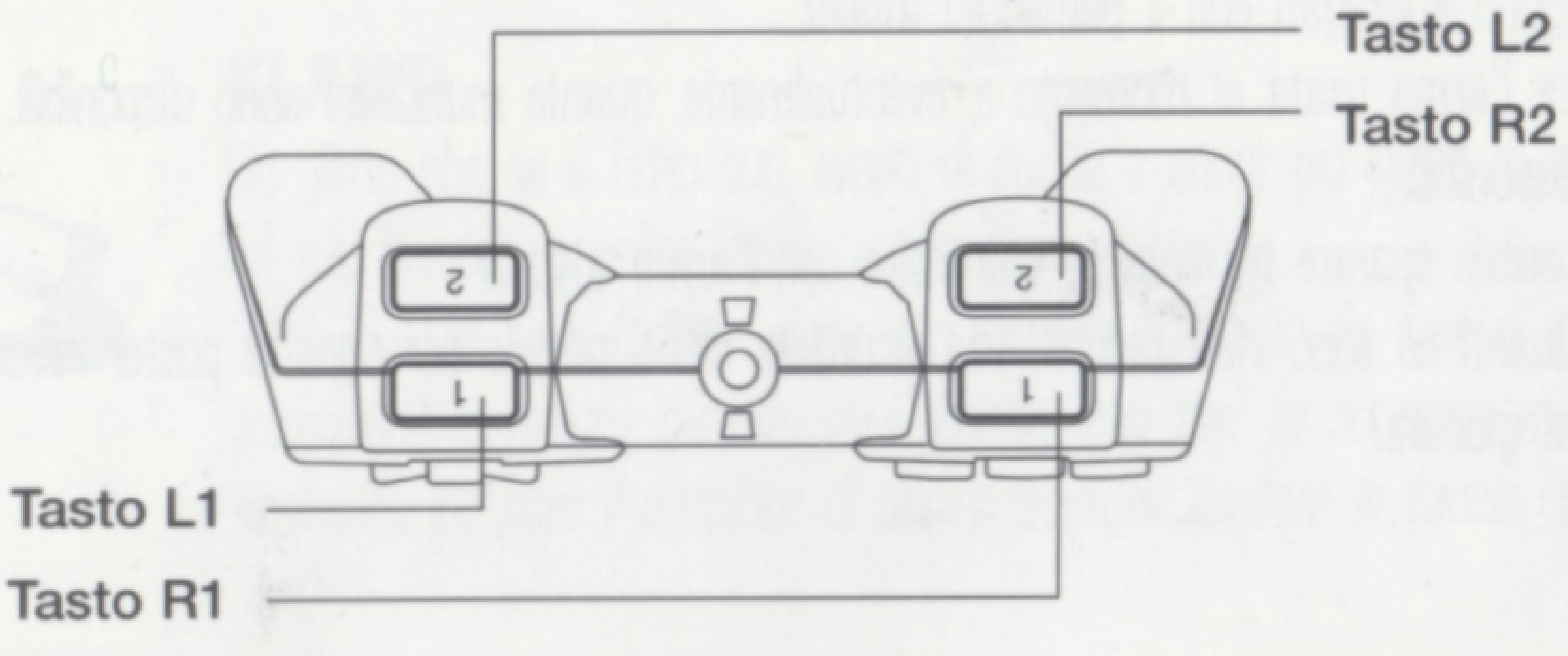
Controlli Direzionali È disponibile la scelta di tre orientamenti: movimento direttamente in alto sullo schermo (predefinito) o in diagonale a destra o sinistra (per seguire il contorno del paesaggio).

Controlli Azion Per eseguire funzioni essenziali come saltare, abbassarsi, lanciare bombe e sparare.

Controlli Avanzati Una volta presa confidenza con il gioco Firo & Klawd, queste funzioni speciali (come girare su se stessi e spostarsi di fianco) risulteranno estremamente utili.

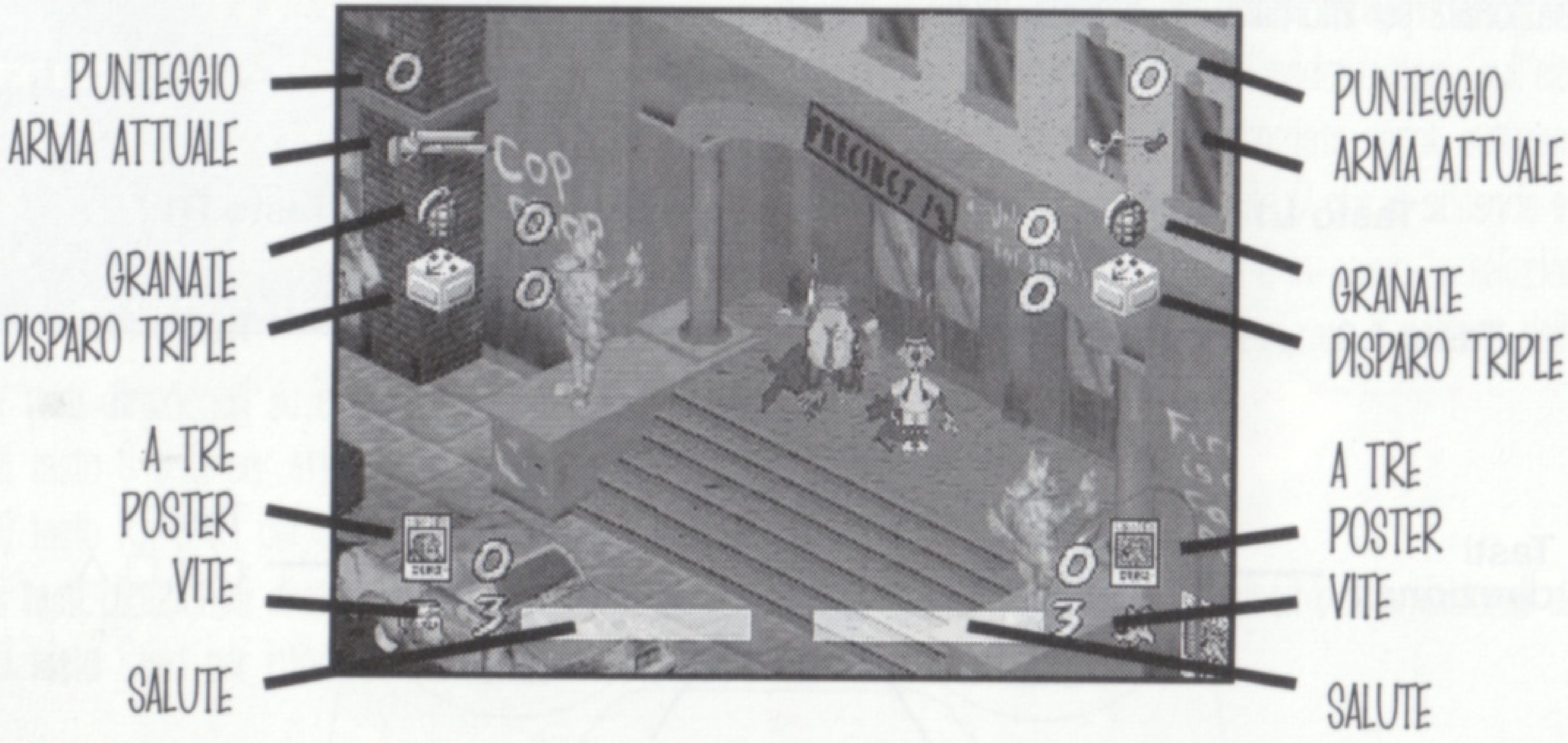
EXIT Da selezionare per ritornare alla Videata Titolo.





CHE COSA SI VEDE DURANTE IL GIOCO

Come si può notare, l'azione e ambientata in 3D (visualizzato da quella che e definita prospettiva isometrica, in caso ti fossi posto il problema). La prospettiva si sposta seguendo i movimenti di Firo e Klawd che si aggirano nel contesto fisico.



PUNTEGGIO Vengono assegnati punti per ogni Cattivone e per ogni poster di "ricercato" che vengono eliminati dal gioco. Da notare: vi sono anche molti bonus da accumulare (il riassunto del punteggio del giocatore viene fornito alla fine di ogni livello e tutti i bonus vengono aggregati con il punteggio totale).

ARMA ATTUALE Visualizza l'arma usata al momento e, eventualmente, quante munizioni sono disponibili.

GRANATE Quante sono disponibili.

A TRE Quante volte e possibile sparare tre colpi in una volta con l'arma attuale.

POSTER DEI RICERCATI Quanti ne sono stati raccolti (da ricordare che il premio per ogni 10 poster raccolti e un Firo o un Klawd addizionali con cui giocare).

VITE Quanti personaggi Firo o Klawd sono disponibili per giocare (all'inizio sono tre). Da notare: questo simbolo si accende e si spegne per avvertire che si sta usando l'ultima vita.

SALUTE È rappresentata da una barra orizzontale che diminuisce quando Firo o Klawd vengono feriti, magari per uno scontro con uno dei Cattivoni o da un'arma da fuoco o per l'impatto con il terreno, cadendo da un'altezza considerevole.

Da notare che l'informazione di status viene visualizzata solo se necessario, ad esempio: quando si ottengono nuovi punti, quando si acquista armi o salute, o quando si sposta il controllo ad un altro personaggio.

· Premere il tasto Seleziona in una partita a 2 GIOCATORI per visualizzare lo status.

PRENDI CONTROLLO...

...o di Firo o di Klawd. Ogni personaggio presenta vantaggi e svantaggi e, come si vedrà (e sentirà), le loro reazioni alle situazioni sono decisamente diverse. Prima di iniziare il gioco, vale la pena di dedicare un po' di tempo a familiarizzarsi con i movimenti e le funzioni del Controllo. Da notare che i controlli predefiniti vengono utilizzati per illustrare le mosse a disposizione per i due personaggi.

FIRO

Come ci si rivolge ad un gorilla di due metri con la pistola? Col signorsì e tante scuse. I suoi amici, ammesso che ne abbia, lo chiamano Firo. È un orango (non e certo nato ieri); un poliziotto che fa quello che gli pare quando gli pare. L'unica cosa che lo appassiona, dopo la legge, sono le pistole. E mangiare. Tutto il resto, non lo può soffrire, in particolare chi infrange la legge e i gatti. Si potrebbe dire che la sua lunga carriera lo ha reso cinico, ma magari e pericoloso dirglielo, in caso ti spari. *"Se vuoi fare il duro, gioca con me."*

KLAWD

Un gatto che sa il fatto suo, svelto di lingua e ancor più svelto di gamba, il che non guasta nel suo lavoro: consegne rapide, senza tante domande.

"Ehi! Se vuoi fare il duro, gioca con lui. Ma chi te lo fa fare di perdere tempo con quello scimmione testadura quando puoi giocare con me? Io so come muovermi, sono bello, sono simpatico...ho pure il pistolone di uno scimmione puntato in faccia. Vado...ho fretta..."

Corri

· Premere uno dei tasti direzionali a piacere per far muovere Firo o Klawd nella direzione richiesta (da ricordare: vi sono due sistemi di controllo alternativi da considerare).

· In alternativa, premere il tasto L1 per far spostare Firo o Klawd nella direzione verso cui sono rivolti.

Salta

· Premere il tasto △ quando Firo o Klawd sono in piedi per farli saltare in su.

· Premere il tasto △ quando Firo sta correndo per farlo saltare nella direzione verso cui e rivolto.

Abbassa

· Premere il tasto X.

Arrampica

· Premere il tasto △ quando Firo o Klawd si trovano di fronte a una scala per fargliela salire.

· Premere il tasto X quando Firo o Klawd si trovano di fronte a una scala per fargliela scendere.

Gira o Passa di fianco

· Premere il tasto L2 o R2 per girare (appure l'alternativa: passare di fianco) a destra o a sinistra.

Usare le armi

Firo ha sempre con se la sua pistola e Klawd non si separa mai dalla sua fionda; entrambe le armi hanno una fornitura illimitata di munizioni; sono entrambe armi potentissime nelle mani giuste, ma possono essere rese ancora più letali se si raccolgono gli oggetti speciali (vedi Oggetti speciali).

· Premere il tasto □ per sparare l'arma puntata nella direzione verso cui e rivolto Firo o Klawd.

· Premere il tasto R1 Seleziona per passare dall'una all'altra delle armi tenute da Firo o Klawd.

Da notare che vi sono dei luoghi dove non e permesso entrare armati (come la Birreria e il ristorante Pasta La Vista); in questo caso si ricorre ai pugni.

Usare le granate

Molto utile quando uno dei Cattivoni si nasconde fuori tiro dall'arma a disposizione, oppure per liberarsi senza tante storie di una banda di Cattivoni.

· Tenere premuto il tasto □ per estrarre una granata.

· Premere il tasto direzionale a destra o a sinistra (oppure un tasto Gira) per far girare Firo o Klawd su se stessi a 360 gradi; da notare che né Firo né Klawd possono camminare con in mano una granata.

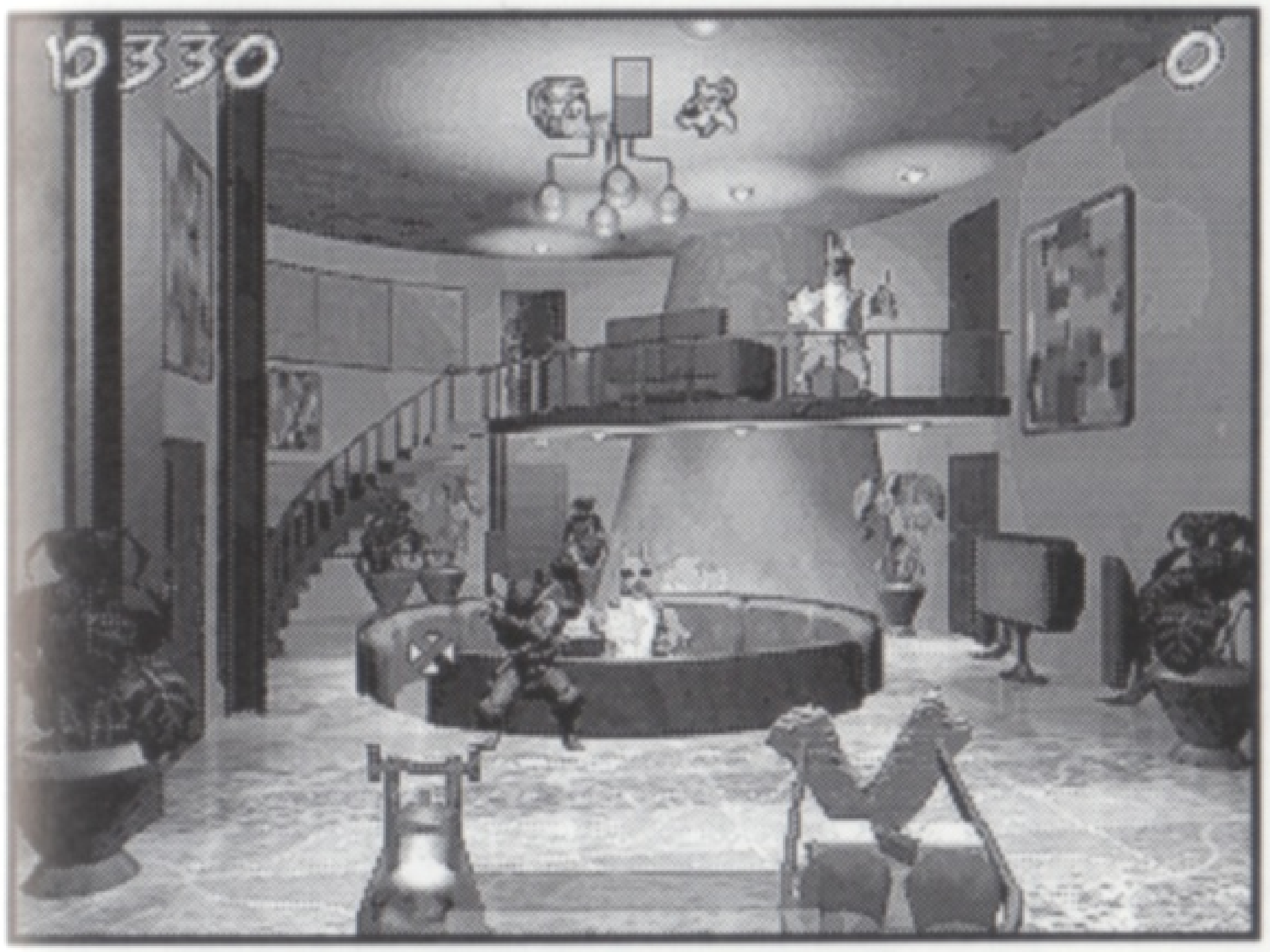
· Rilasciare il tasto □ per gettare una granata nella direzione in cui Firo o Klawd sono rivolti: la traiettoria della granata si allunga tenendo premuto il tasto più a lungo (non c'e da preoccuparsi: la granata esplode solo quando colpisce un obiettivo).

Alterna il controllo

...tra Firo e Klawd, ma solo in una partita a giocatore singolo.

· Premere il tasto Seleziona per scambiare i controlli tra Firo e Klawd.

MICRO-GIOCHI



Può accadere di imbattersi in uno di questi a completamento di un livello.

Si tratta di una sparatoria, vista attraverso gli occhi di Firo e Klawd, con un attacco massiccio da parte di Cattivoni armati fino ai denti saltabeccanti che sparano a vanvera, dove prendi prendi; spara prima che ti sparino (per fortuna, non ci sono limiti di munizioni, ma ricorda sempre che ci vuole tempo per ricaricare). Da notare la segnaletica che indica la direzione dei colpi di Firo o Klawd (per ridurre la confusione, il segnale di Firo e rosso e quello di Klawd e blu).

· Premere i tasti direzionali per spostare la segnaletica sullo schermo.

· Premere il tasto □ per sparare.

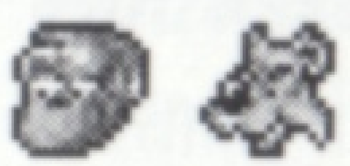
Se sopravvivi all'aggressione, hai provato chi sei e vinci una vita addizionale; se no, perdi una vita...Qualunque sia il risultato, il gioco continua (a meno che il personaggio che giocatore abbia esaurito le sue vite). Da notare: nella partita a 2 giocatori, la vita addizionale va a chi fa fuori più Cattivoni.

OGGETTI SPECIALI

Attenzione a questi oggetti. Li si raccoglie dirigendosi verso di essi.

GRANATE Ogni scatola ne contiene cinque.

A TRE 50 colpi per l'arma in corso.



EXTRA VITA Per Firo o per Klawd.

PRONTO SOCCORSO La scatola che ripristina la salute di Firo o Klawd al suo massimo.

MITRAGLIA 50 colpi per un divertimento a potenziale rapido.

GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE Proprio quello che serve per togliere il mordente ai proiettili dei Cattivoni

MUNIZIONI AD ALTO POTENZIALE Un caricatore di 20 super proiettili.

FUCILE A RIPETIZIONE 50 colpi di proiettili a mandata rapida e alto potenziale.

PROIETTILI RIMBALZANTI Una scatola di 20 proiettili rimbalzanti.

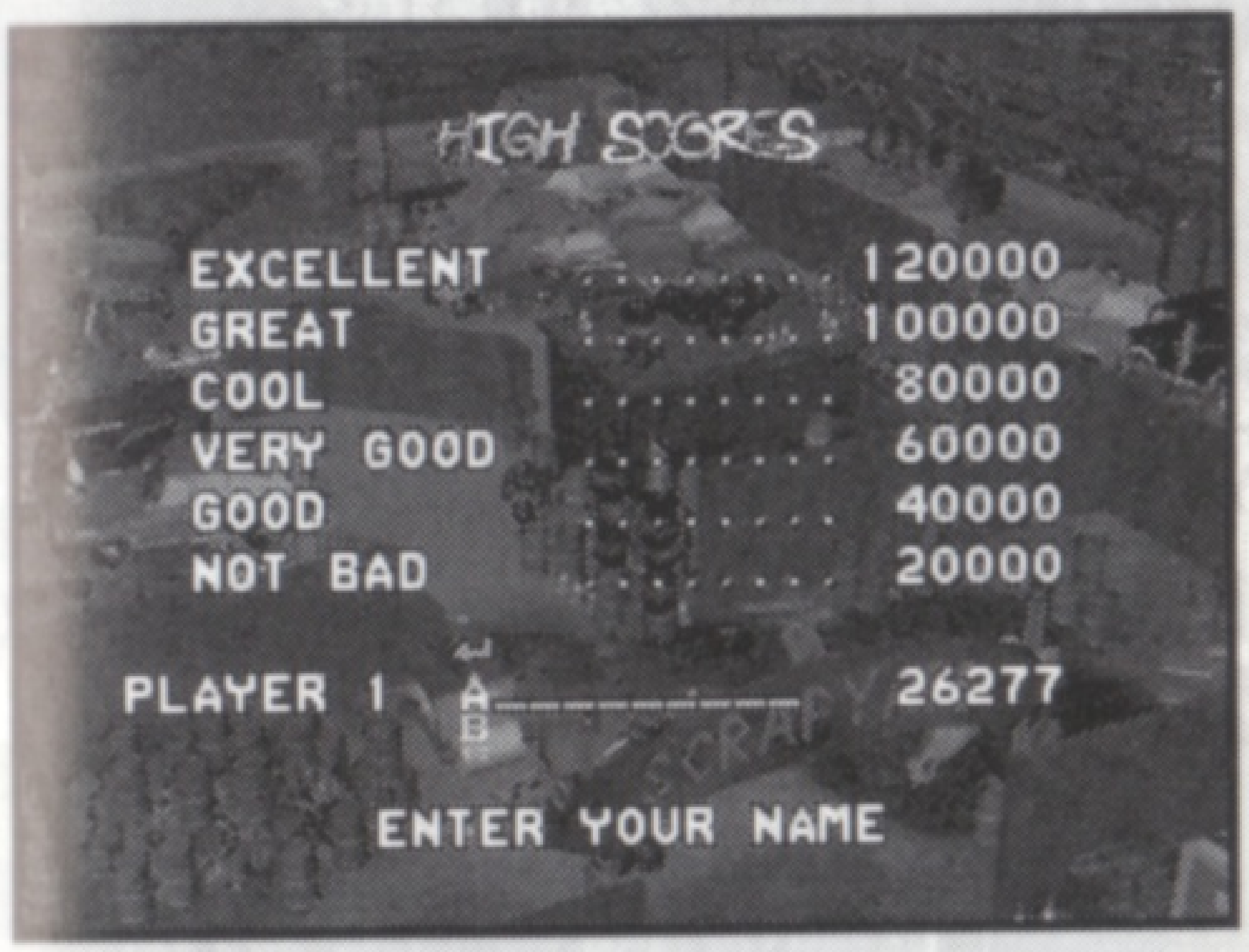
RAZZI Una carica esplosiva unica.

MISSILI AUTOGUIDATI Una carica esplosiva unica che cerca l'obiettivo più vicino automaticamente.

POSTER DEI RICERCATI Vengono distribuiti un po' dappertutto in città dalla Mafia, in modo che si sappia esattamente chi e Firo e chi e Klawd. Dirigiti a un poster e strappalo. 10 poster raccolti valgono una vita addizionale.

MINE Evita di passare sopra a questi esplosivi verdi.

TABELLA PUNTEGGIO ELEVATO



Vengono registrati i 6 punteggi maggiori della giornata; ce la farai a raggiungere il massimo? Se superi uno dei punteggi elevati registrati, puoi inserire il tuo nome (o qualunque nome a scelta o addirittura un messaggio che non superi le 10 lettere o cifre). Da notare che i punteggi e i nomi vengono cancellati e perduti quando si spegne la Play Station.

· Premere i tasti direzionali su e giù per navigare tra le lettere e le cifre disponibili.

· Premere il tasto X per registrare la lettera.

· Premere i tasti direzionali a destra e sinistra per navigare tra i blocchi disponibili (oppure usare il simbolo di freccia rovesciata per cancellare la lettera o la cifra).

· Premere il tasto di Inizio per registrare il nome (oppure usare il simbolo di freccia rovesciata) e abbandonare la Tabella Punteggio Elevato.

BENVENUTI A NEW YAK CITY!

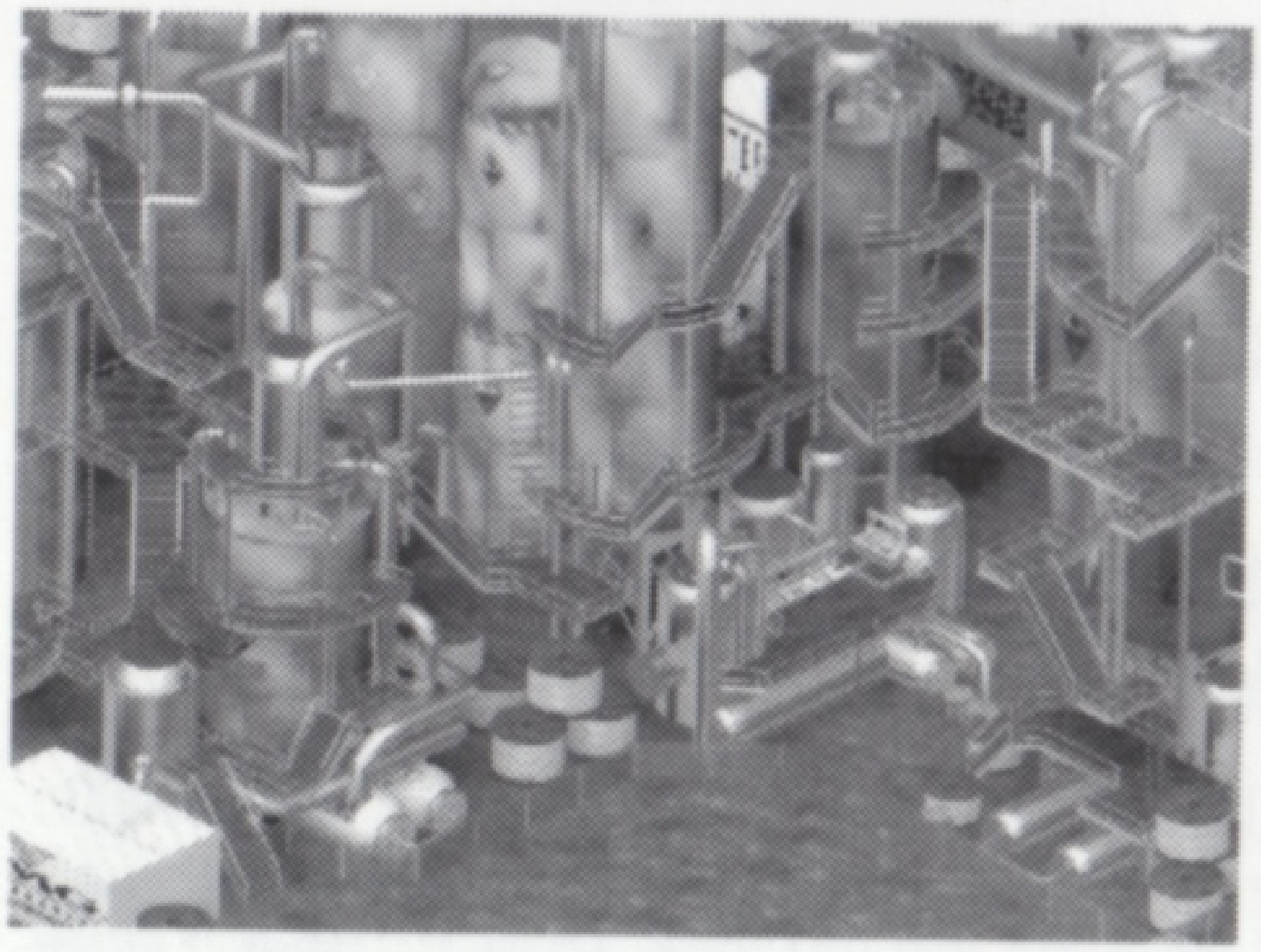
Mamma mia che città grossa, proprio esagerata. Ecco qui alcuni dei posti che si incontrano nel corso del gioco...Buona giornata!

LE STRADE

Già e dura nelle strade principali, figuriamoci poi nelle stradine secondarie e nei vicoli. Mi raccomando, attenzione ai Cattivoni che si nascondono nei vicoli, nei palazzi, nei portoni...e nelle macchinone nere. Attenzione a non rotolare giù dai tetti e soprattutto da quelle ciminiere!

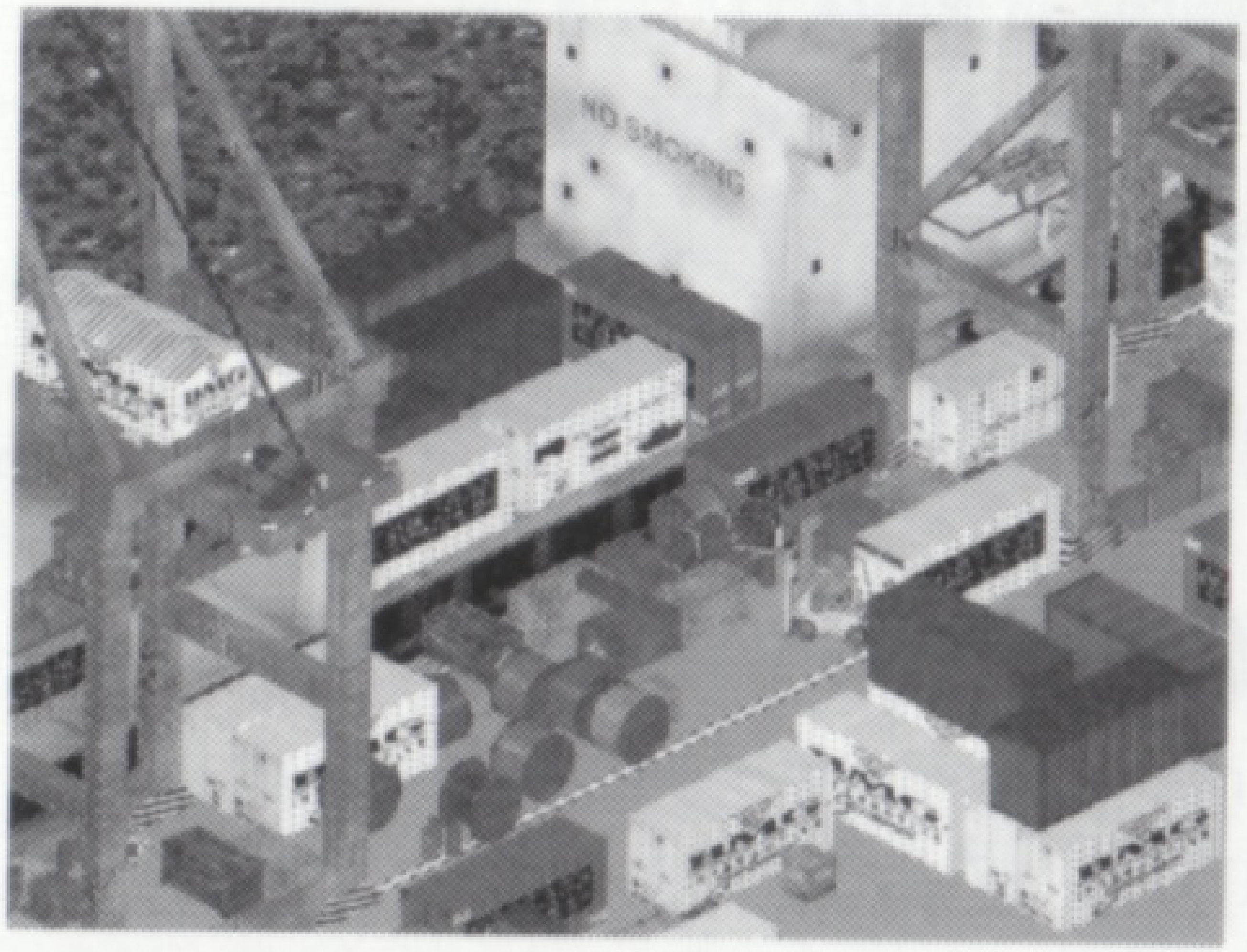
LA DISCARICA

Un'incredibile raccolta di rottami di macchine, frigoriferi, barili di benzina e altra robaccia di vario tipo. Evitare attentamente i tubi che emettono vapore bollente e cercare di non cadere nel fango (il punto e che né Firo né Klawd sanno nuotare).



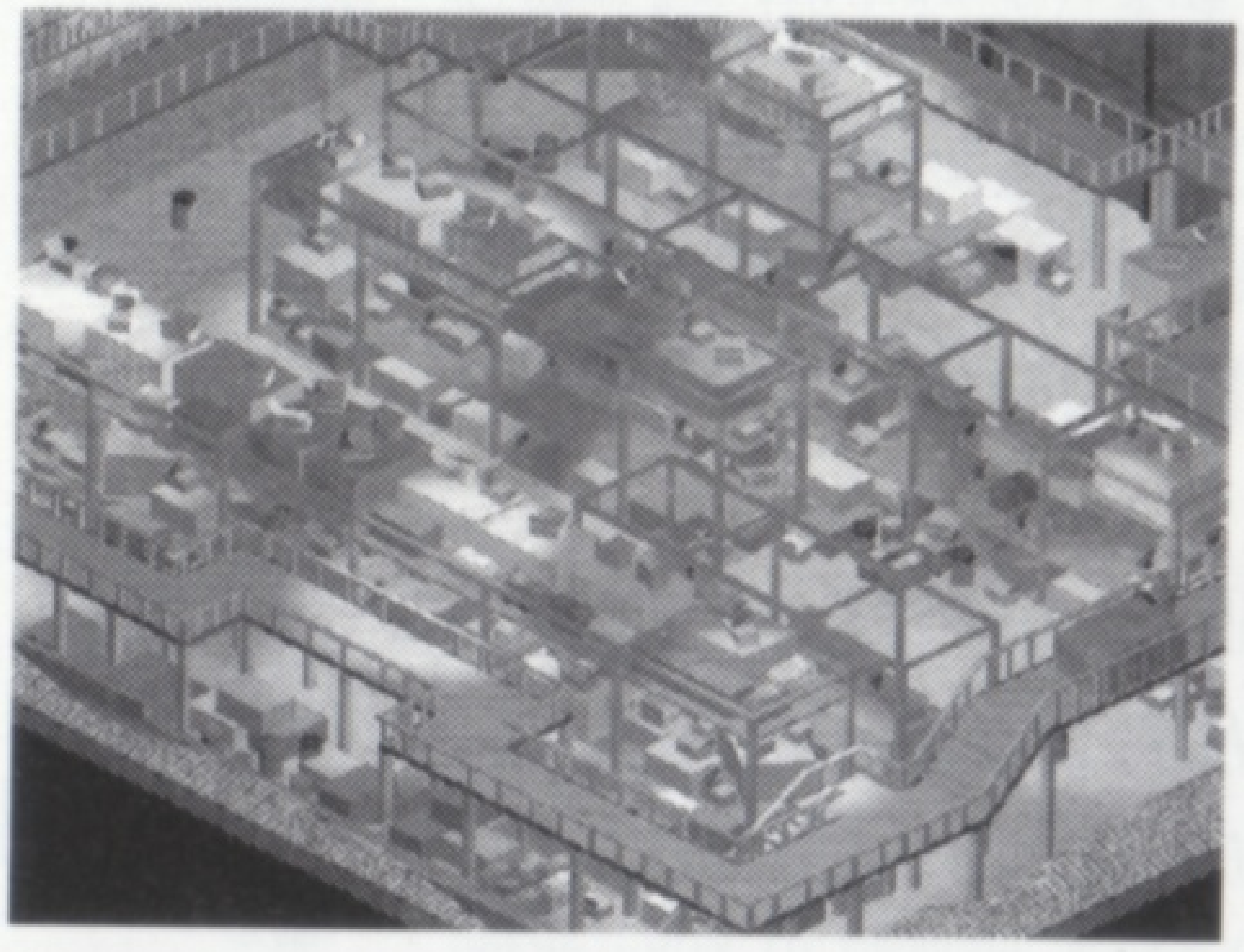
IMPIANTO CHIMICO ICU

Un vastissimo complesso di tubi scintillanti, pontili e scale occupati da operai che chiaramente vengono pagati troppo: la maggior parte e armata di missili all'ultima moda e di lanciafiamme. Una domanda che viene spontanea e a che serve il cronometro che segna il tempo alla rovescia...beh, ecco un'altra cosa da scoprire.



I MOLI

Il Molo 13 e ben noto per essere un labirinto di scatoloni e contenitori. È anche imbottito di carrelli elevatori, di gru, immensi rotoli di filo elettrico e un sacco di Cattivoni con troppe pallottole in canna, troppa rabbia e troppo tempo da perdere.

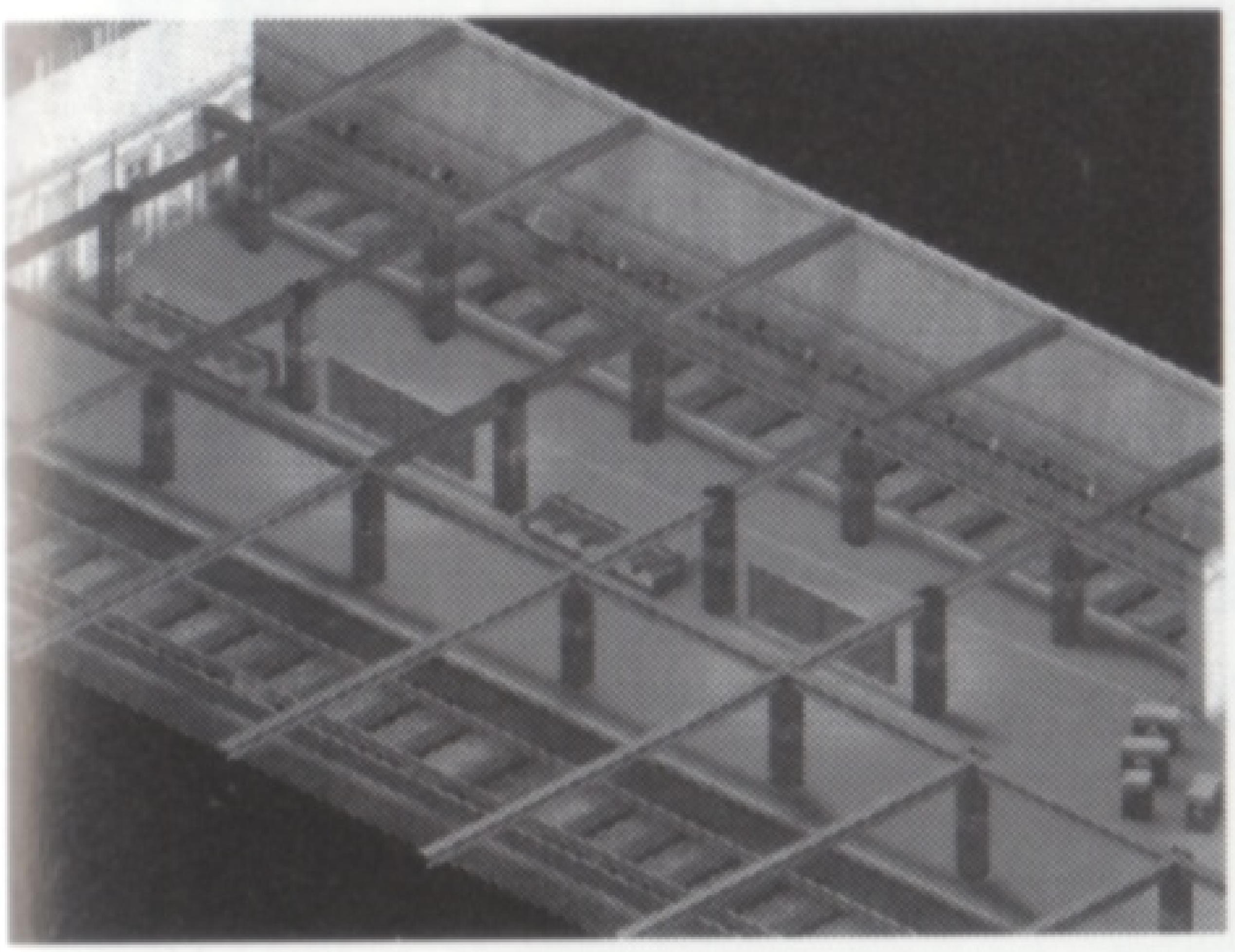


IL MAGAZZINO

Sotto la gestione di Johnny, l'orso polare fratello di Vinny (lo conoscono tutti, Vinny: e il grosso orso bruno proprietario della discarica). È un altro labirinto di scatoloni e contenitori, ma in questo caso ci sono delle scale da salire. A proposito: fare attenzione al letale Clan dei topi Ninja...

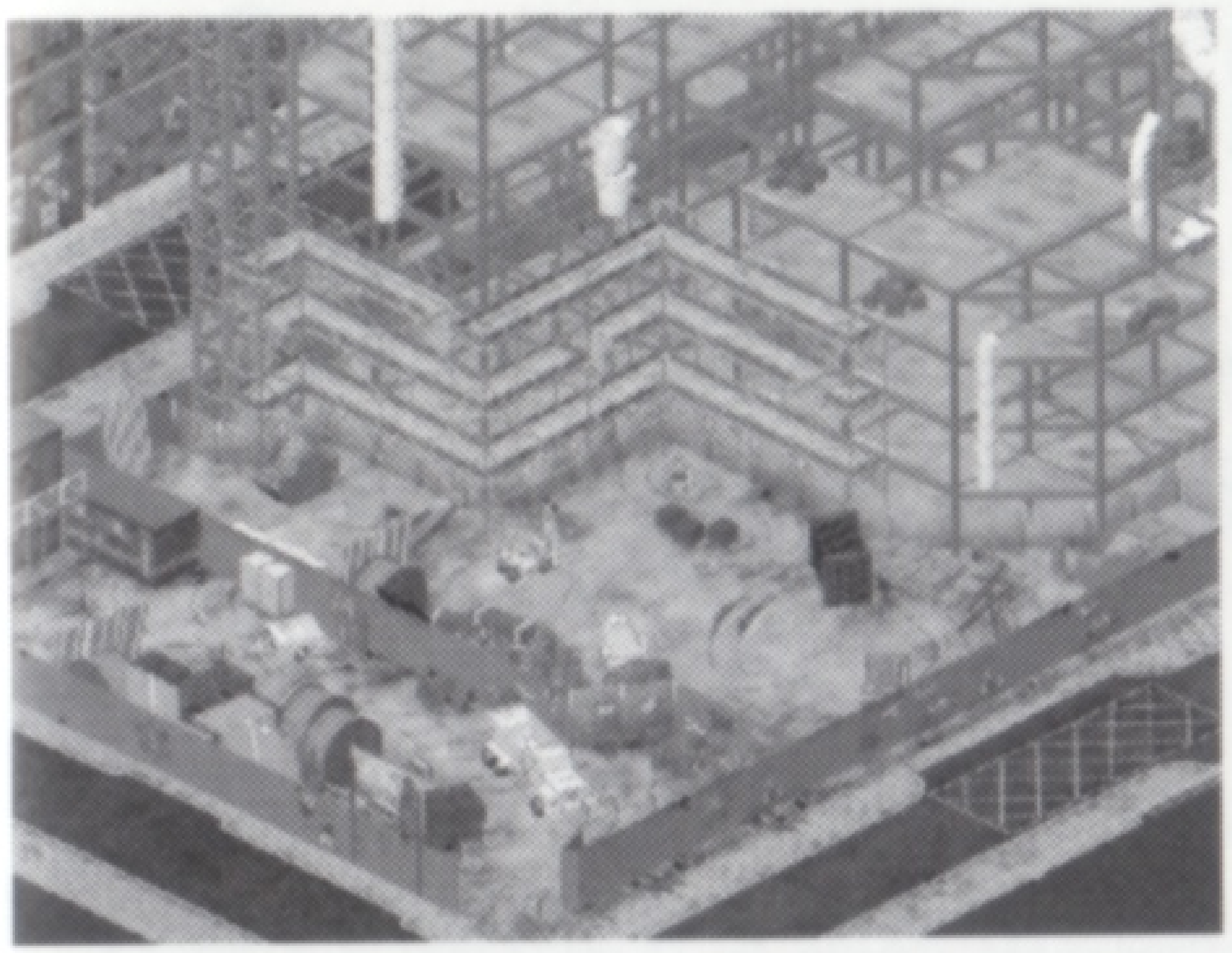
CENTRAL PARK

Presenta un aspetto tranquillo, ma non e un posto in cui andare disarmati e senza munizioni (quindi, attenzione a tutti gli oggetti speciali). Al centro del Central Park c'e una pista di ghiaccio dove si allena la squadra locale di hockey dei pinguini psicopatici (infatti la squadra si chiama Gli Psico-pinguini), tra un sacco di roba ammucchiata; attenzione a dove si mettono i piedi...



IL METRO

Prendere il treno toglie lo stress...purché si riesca a gestire le attenzioni non proprio gradite dei viaggiatori abituali: i ratti punk Sid Viscosa (non possono soffrire il baseball, ma li piacciono da matti le mazze) e Johnny Ritorno (fa collezione di coltelli usati).



IL CANTIERE

Proprietà di Bojit e Runn, due personaggi non proprio trasparenti che non ci pensano due volte a lasciar in giro tutto il macchinario. Evitare gli incendi e i personaggi loschi che li appiccano.

I CATTIVONI

New Yak City e la patria di personaggi di ogni tipo e forma, la maggior parte armati e tutti pericolosi. Ecco alcuni degli animaloni che si incontrano nel gioco Firo & Klawd...

RALPH

Il meno aggressivo dei cani, da non sottovalutare.

JAKE

Sarà anche cieco come una talpa, ma e pur sempre un cane con mitraglia, quindi attenzione.

SPIKE

Abbaia e ballonzola come un cane infoiato, che in fondo equello che e.

HANS SCHNAPPS

Attenzione: questo Dobermann pazzoide e sordo, quindi non ci sente se si chiede pietà.

GRAMPS

Non lasciarsi infinocchiare dal vecchietto; quando va in spirale, starne alla larga.

TROFFA

Probabilmente e il meno orribile dei due tipi di maiali in giro, ma solo perché e armato di un martellone invece che di una pistola, quindi, starne alla larga.

HUGGY

È vero che e un orso, ma i suoi istinti di ratto emergono quando meno te lo aspetti.

KITTY

Mmm. Bellina. Attenzione: questa leonessa non e solo apparenza (e di quella, ce n'e da vendere).

TUSKER McLAIN

Ti presento l'elegantone elefante marino, capo degli Psico-pinguini. Forse però e meglio se non te lo presento...

SAM

Una volpe odiosissima; almeno e un piacere farla fuori...

DARREN

Tutto fatto di muscolo (anche la testa, purtroppo).
Sarebbe giusto definirlo un orso, ma lui la prenderebbe male.

RICARDO

Il coccodrillo che e l'aiutante del capo. Non avrà molto cervello, ma e una carenza più che compensata dai muscoli e dai denti.

FERMO!

Ricordare di fare un intervallo di 15 minuti per ogni ora di gioco. Però, invece di spegnere la Play Station, vale la pena di mettere l'azione in fermo, non per troppo tempo, certo.

- Premere il tasto Inizio per fermare l'azione e chiamare il Menu in Pausa.
- Premere il tasto Seleziona per smettere di giocare e ritornare alla Videata Titolo.
- Premere il tasto L1 o L2 per alzare o abbassare il volume della musica.
- Premere il tasto R1 o R2 per alzare o abbassare il volume del sonoro.
- Premere il tasto Inizio di nuovo per ricominciare il gioco.

CONSIGLI PER IL GIOCO

Vinci! Sii il migliore! Prendi nota di questi suggerimenti utili...

- Nella categoria DIFFICOLTÀ, scegli FACILE e usa il primo livello per imparare a controllare Firo o Klawd.
- Ricordati che quando ti presenti per la prima volta in una posizione, il gioco comincia solo quando viene premuto il tasto Controllo.
- Se si muove, sparagli.
- Studia il comportamento e il movimento dei Cattivoni per aiutarti a prevedere che cosa faranno. Ad esempio: stai alla larga da Fergus e lui non ti sparerà.
- Attenzione: alcuni Cattivoni (come i cani, ad esempio) si aggirano in gruppo, il che li rende più pericolosi.
- Sta all'erta: alcuni Cattivoni che cadono possono avere soltanto perso conoscenza; saltagli addosso per farli fuori definitivamente prima che possano rialzarsi.
- Non dimenticare di abbassarti quando le cose si complicano.
- Puoi anche incoraggiare i Cattivoni a spararsi a vicenda (ad esempio, abbassandoti al momento opportuno); ti e permesso di sghignazzare sulla loro imbecillità.
- Cerca di non sparare al tuo compagno, specialmente in una partita a 2 GIOCATORI.
- Evita di tirare granate contro i muri – ti ritornano addosso!
- Molti oggetti speciali vengono abbandonati da Cattivoni defunti; altri sono nascosti dietro le quinte, quindi non aver paura di andare un po' in esplorazione.
- Vedrai che Firo o Klawd oscillano quando arrivano troppo vicini all'orlo di una piattaforma, per cui fai un passo indietro, se no cadi.
- Quando Firo o Klawd si accendono e si spengono (come, ad esempio, quando e stata perduta una vita ed e stata sostituita), vuol dire che

sono temporaneamente invulnerabili; la cosa può presentare dei vantaggi - stai attento a non farti fregare, però.

· Ricordati che Firo e Klawd non possono usare un'arma o una granata mentre sono appesi a una scala; se vengono colpiti in questa posizione, cadranno dalla scala.

· È possibile aggrapparsi ad una scala durante una caduta; basta avanzare e premere il tasto Su.

· Da notare che, in una partita a 1 GIOCATORE, quando si scambiano i controlli da un personaggio all'altro, vengono anche trasferiti le munizioni, gli oggetti speciali, le vite, la salute e i poster dei ricercati. Ma c'e un però! Segui con attenzione il personaggio non più sotto il tuo controllo, perché ogni tanto si raccoglie gli oggetti speciali per conto suo, e naturalmente a te non te ne viene niente.

· Non raccogliere le prime scatole di pronto soccorso fino a quando non ti servono.

· Scruta bene per scoprire le aree segrete.

· La pazienza verrà premiata, se ce la fai a resistere abbastanza a lungo nelle zone giuste.

· E ricordati: un gatto si scortica in tanti modi. "Scusa, ma la cosa non mi fa mica ridere, sai!". Ad esempio...quando cominci a giocare Firo & Klawd e i due escono dalla stazione di polizia, hai una scelta tra percorsi diversi: incamminarti a piedi per la strada o andare verso la macchina e spostarti con questa.

PRENDITI CURA DEL DISCO FIRO & KLAWD

I compact disc sono resistenti, ma non indistruttibili, perciò maneggiali con attenzione.

· Cerca di non toccare la parte inferiore del disco con le ditaccia sporche.

· Se la parte inferiore di Firo & Klawd e sporca, puliscila con delicatezza con un panno morbido; non usare alcun tipo di detergente, perché questo danneggia la superficie delicata del disco.

TITOLI

Ideazione e disegno	The Oliver Twins
Regia	Philip Oliver
Programmatori	Andrew Oliver
Steve Bond	
Darren Wood	
Strumentazione	John Whigham
Grafica	Darren Yeomans
	Joff Scarcliffe
	Joss Adley
	Jim Barnes
	Tom Dicken
	Jay Weston
Ideazione Artistica	Steve Rushbrook
Redazione Mappe	Martyn Ash
	Saty Mann
Programmatori supplementari	Tony Povey
	Richard Hackett
Direzione	Malcom Oliver
	Sue Ward
	Anne Corstaphine
Responsabile sonoro	George Stone
Musica originale	Phil Chill
	Colin Payne
Voce di Firo	Paul Wallis

Voce di Klawd	Tim Flavin
Voci addizionali	Robert Firth
Ringraziamenti speciali	Jaqui Lyons
	Kathleen Watson
	Alastair Graham
Collaudatori del gioco	Steve Mann
	Darren Lloyd
	Ronnie Jackson
	Ken Jordan
Confezione	Fluid Design
	ML Design
	Barry Lancaster-Smith
Marketing	Andrew Wright
	GavinWhite
Produttore	Mike Brown
Produttore esecutivo	Ian Mathias

Questo prodotto e garantito per un periodo stabilito dalla legge del tuo paese. Questo non pregiudica i diritti previsti dalla legge. La BMG Interactive si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel manuale, in qualsiasi momento e senza preavviso. La BMG Interactive non concede garanzie espresse o implicite, con riferimento a questo manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsiasi scopo particolare.

ISL

FIRO & KLAWD

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

© 1996 Interactive Studios. © 1996 BMG Interactive. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por BMG Interactive. Desarrollado por Interactive Studios.

1-2 Players

SLES-00094

ISL

FIRO & KLAWD

ESPANOL

STUD

INSTALACIÓN

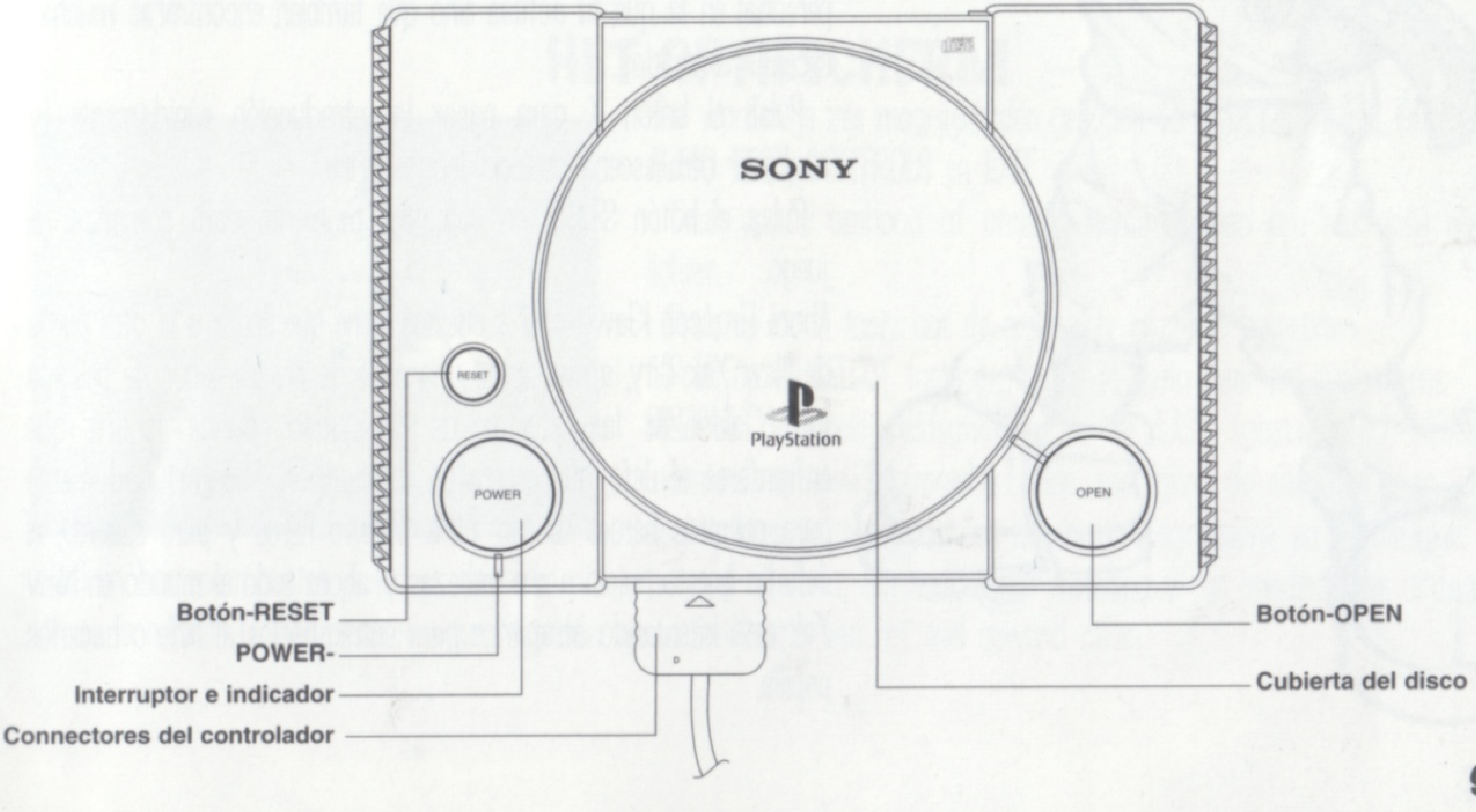
· Asegúrate de que tu unidad PlayStation™ está instalada de acuerdo con las instrucciones del manual e inserta uno o dos controladores.

· Asegúrate de que el interruptor Power está apagado antes de introducir el disco de Firo & Klawd, con la etiqueta hacia arriba, en la unidad PlayStation™.

· Pulsa el interruptor Power y aparecerá el logotipo de la PlayStation™ en la pantalla. Cuando aparezca el título del juego, podrás empezar a jugar a Firo & Klawd.

· Si la pantalla de Sony o la del título no aparecen en la pantalla, pulsa el interruptor Power para apagar la unidad. Asegúrate de que la PlayStation™ está instalada correctamente y de que el disco de Firo & Klawd está bien colocado antes de encender de nuevo la unidad.

¡Y **RECUERDA!** Asegúrate siempre de que el interruptor Power está apagado antes de meter o sacar el disco de Firo & Klawd.



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

En caso de que tu juego de Firo & Klawd no funcione, ponte en contacto con nuestro Departamento de Asistencia al Consumidor en BMG Interactive, Bedford House, 69-79 Fulham Street, London SW6 3JW o llama al número 0171 384 7864 entre las 10:00 y las 16:00 horas, de lunes a viernes (hora del Reino Unido). Necesitaremos saber todo lo que podamos sobre la configuración de tu equipo, así que ten los datos preparados. Si prefieres escribir, no olvides incluir tu nombre, dirección y número de teléfono.

EL JUEGO ESTÁ PREPARADO...

...cuando aparece la introducción de dibujos animados, y es que en Firo & Klawd la historia no se te presenta sólo como una experiencia personal en la que tú actúas sino que también encontrarás muchas escenas animadas.

· Pulsa el botón X para pasar la introducción rápidamente (y cualquier otra escena cuando tengas prisa).

· Pulsa el botón START en cualquier momento para comenzar el juego.

Ahora Firo, con Klawd casi a cuestas, tiene que llegar a la otra punta de New Yak City, atravesando una serie de niveles llenos de peligros hasta alcanzar las afueras de la ciudad, donde tendrá que enfrentarse al Jefe, que espera en su mansión. Desafortunadamente para nuestros héroes (bueno, para nuestro héroe y para Klawd), el Jefe ha puesto precio a sus cabezas y ahora todo el mundo en New Yak está intentando atraparlos para entregárselos al Jefe o hacerlos papilla.

PANTALLA DEL TÍTULO

Muestra tres posibles opciones: OPTIONS (OPCIONES), START (COMIENZO), y 1 PLAYER (1 JUGADOR). Destaca la opción que desees seleccionar.

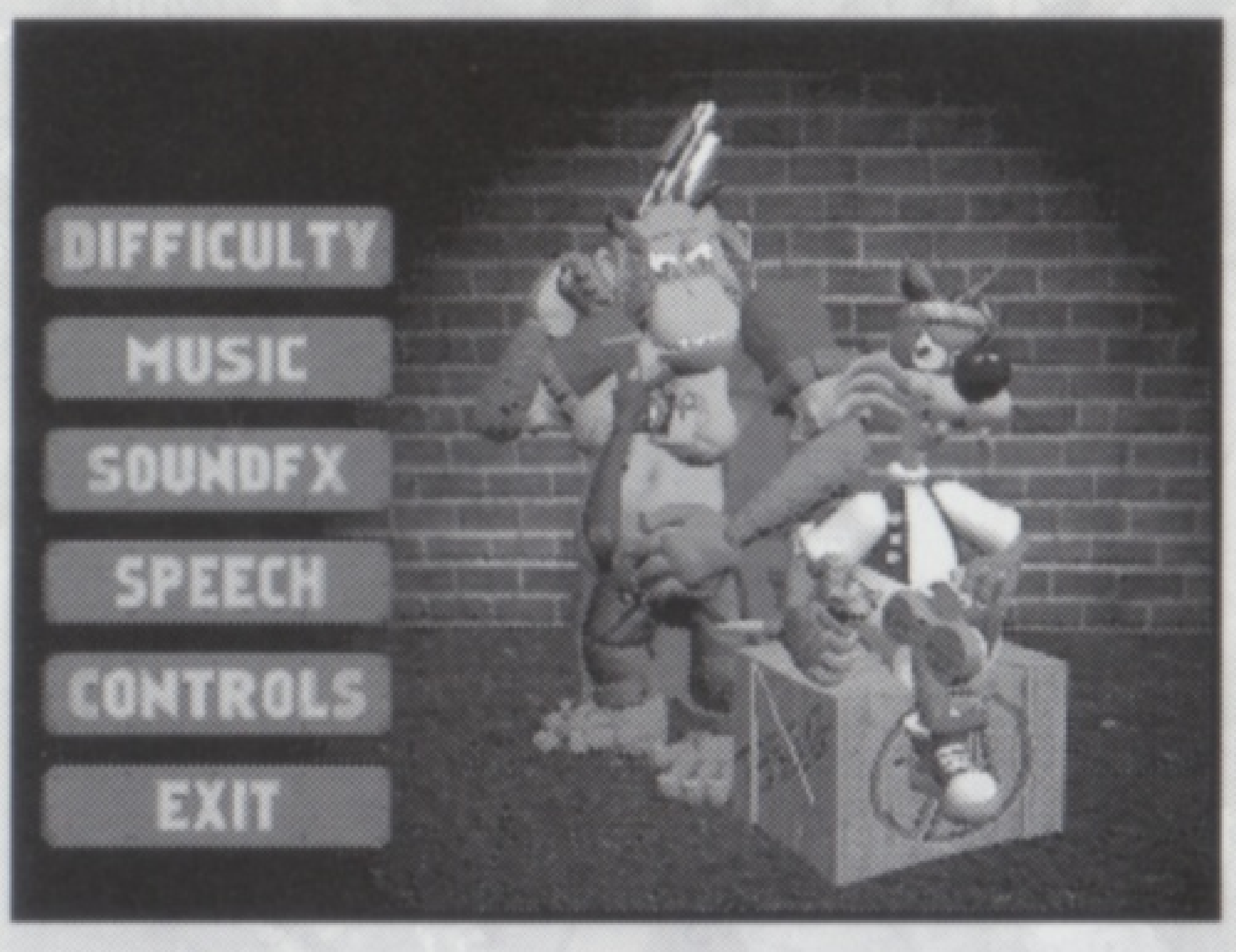
· Pulsa las teclas de dirección DERECHA o IZQUIERDA para destacar una opción.

· Pulsa el botón X para seleccionar la opción destacada.

OPTIONS: Selecciona esta opción para que aparezca la pantalla de opciones (ver Pantalla de opciones).

START: ¡Adivina para qué sirve esta opción!

1 PLAYER: Selecciona esta opción para jugar con Firo o con Klawd (ten en cuenta que puedes cambiar de personaje mientras estás jugando). La opción 2 PLAYER (2 JUGADORES) sólo está disponible cuando haya conectados dos controladores (el segundo jugador puede unirse a la acción en cualquier momento simplemente pulsando el botón START de su controlador). Si un controlador deja de ser utilizado durante 30 segundos, aparecerá una demostración de Firo & Klawd en acción (además de un escudo que gira en la pantalla, y así sabrás que no eres tú quien está jugando).



PANTALLA DE OPCIONES

Muestra seis posibles opciones: **DIFFICULTY (DIFICULTAD), MUSIC (MÚSICA), SOUND FX (EFECTOS DE SONIDO), AUDIO TEST (PRUEBA DE SONIDO), CONTROLS (CONTROLES)** y **EXIT (SALIDA).**

· Pulsa las teclas de dirección SUPERIOR o INFERIOR para destacar una opción.

· Pulsa el botón X para seleccionar la opción destacada.

· Pulsa el botón SELECT para volver a la pantalla del título.

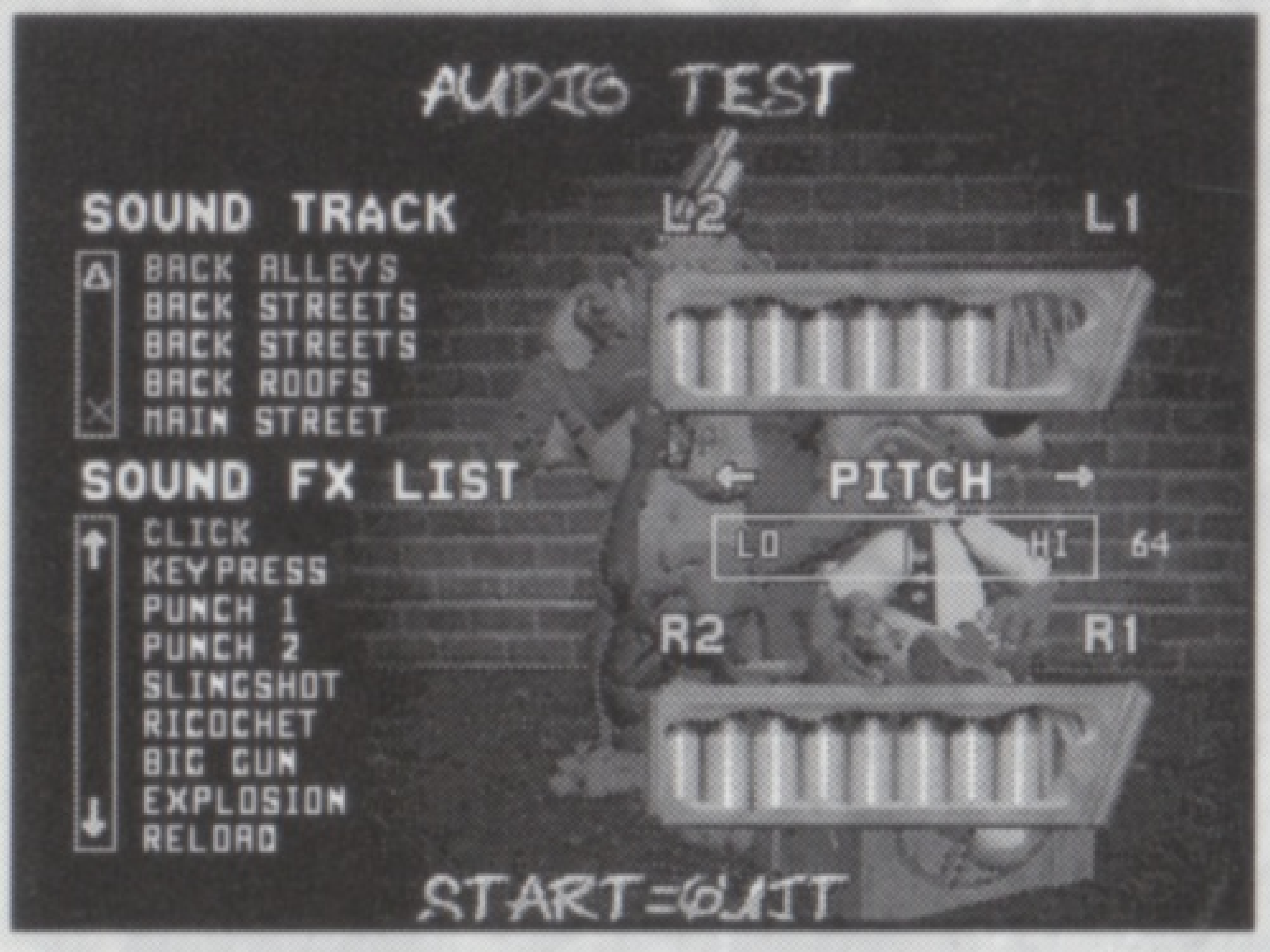
DIFFICULTY: Elige entre EASY (FÁCIL), NORMAL y HARD (DIFÍCIL). Cuanto más difícil sea el nivel, más tipos malos encontrarás en tu camino (y más fuertes, agresivos y peligrosos serán) y más puntos conseguirás por quitarlos de en medio. Un nivel más fácil es menos emocionante (y también hay menos que ver) pero te ayudará a familiarizarte con el juego.

MUSIC: El volumen está representado por un cargador de balas.

· Pulsa las teclas de dirección DERECHA o IZQUIERDA para subir o bajar el volumen.

SOUND FX: Exactamente igual que la opción MUSIC.

AUDIO TEST: Te presentará las opciones de la prueba de sonido, que te dan la oportunidad de escuchar, cuando te apetezca, toda la música y los efectos de sonido utilizados en Firo & Klawd. El tema musical o el efecto de sonido que te dispongas a escuchar aparecerá destacada en rojo.



· Pulsa el botón T o el X para mover la lista de la música hacia arriba o hacia abajo. El tema musical destacado comenzará a sonar automáticamente después de una breve pausa (observa que hay un CD intermitente en la esquina de la pantalla que indica que el programa está buscando el tema que has elegido).

· Pulsa el botón L2 o el L1 para subir o bajar el volumen de la música.

· Pulsa las teclas de dirección SUPERIOR o INFERIOR para mover la lista de efectos de sonido.

· Pulsa el botón S o el O para que suene el sonido destacado.

· Pulsa el botón R2 o el R1 para subir o bajar el volumen del sonido.

· Pulsa las teclas de dirección DERECHA o IZQUIERDA para subir o bajar el tono del sonido (que es realmente la velocidad de la reproducción) .

· Pulsa el botón START para volver a la pantalla de opciones.

CONTROLS: Pone a tu disposición las opciones de control para que puedas ajustar las funciones a tu gusto. Pero prueba las funciones seleccionadas por defecto (ver Toma el control...). Hay tres clases de controles: Directional Controls (controles de dirección), Action Controls (controles de la acción) y Advanced Controls (controles avanzados).

· Pulsa las teclas de dirección SUPERIOR o INFERIOR para destacar los controles que quieres modificar.

· Pulsa las teclas de dirección DERECHA o IZQUIERDA para recorrer las posibles funciones.

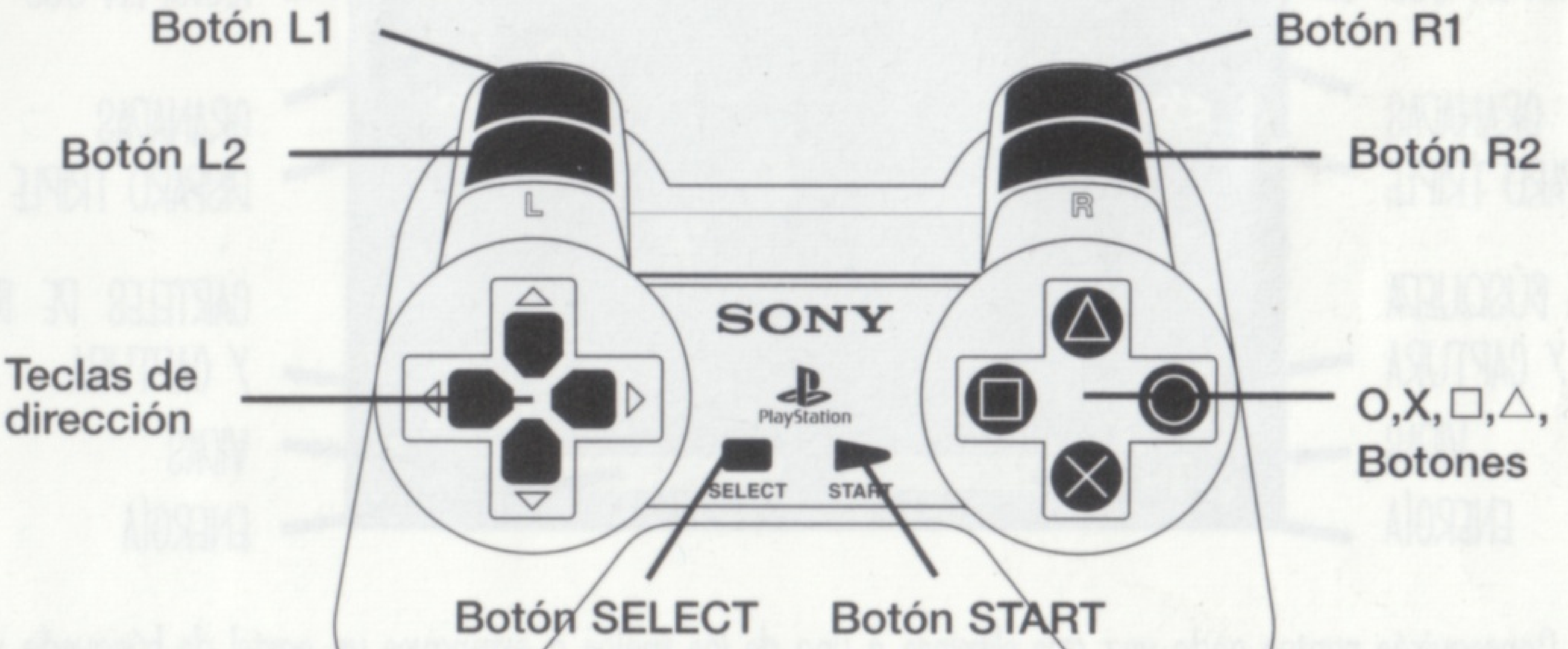
Selecciona EXIT para volver a la pantalla de opciones.

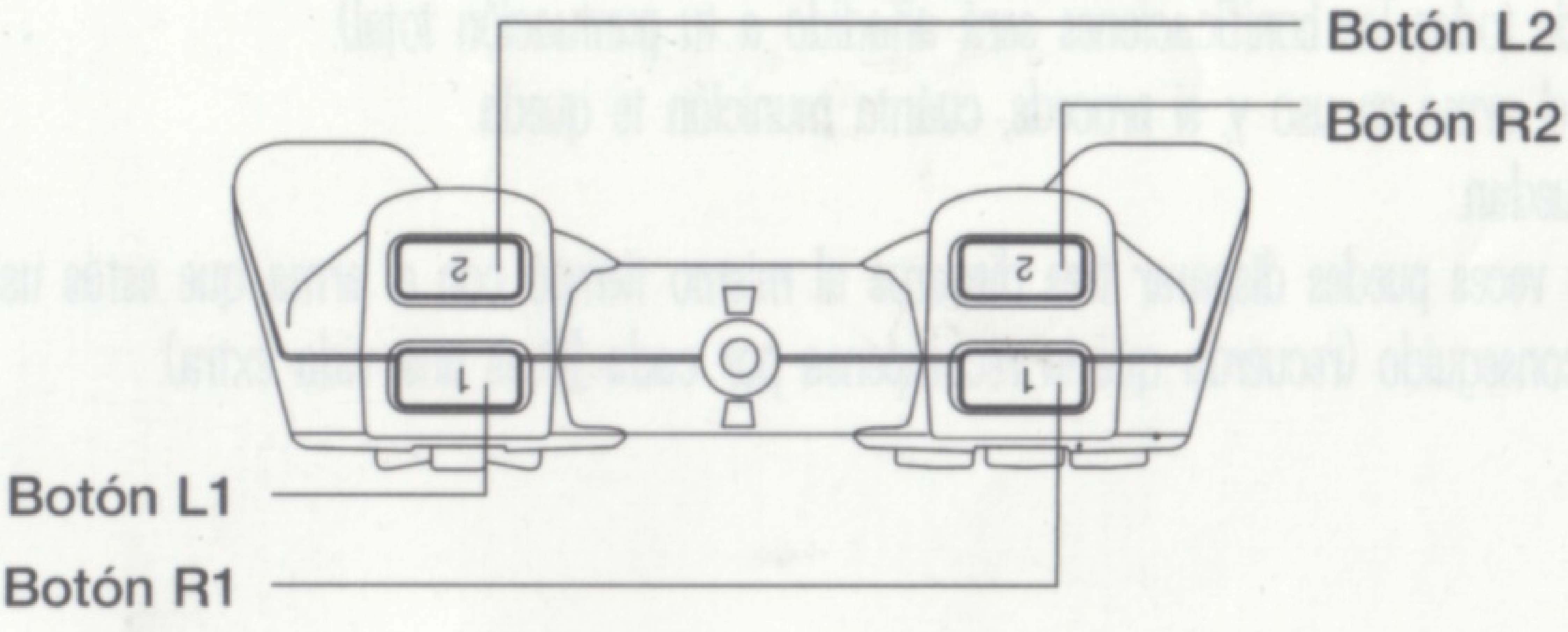
Directional Controls: Puedes elegir entre tres orientaciones diferentes: movimiento directamente hacia arriba (el seleccionado por defecto) o en diagonal hacia la derecha o hacia la izquierda (siguiendo el contorno del paisaje).

Action Controls: Con ellos podrás realizar funciones esenciales como saltar, agachar la cabeza, lanzar granadas y disparar armas.

Advanced Controls: Cuando te vayas familiarizando con el juego de Firo & Klawd estas funciones especiales (como girar sobre ti mismo o moverte hacia un lado) te resultarán muy útiles.

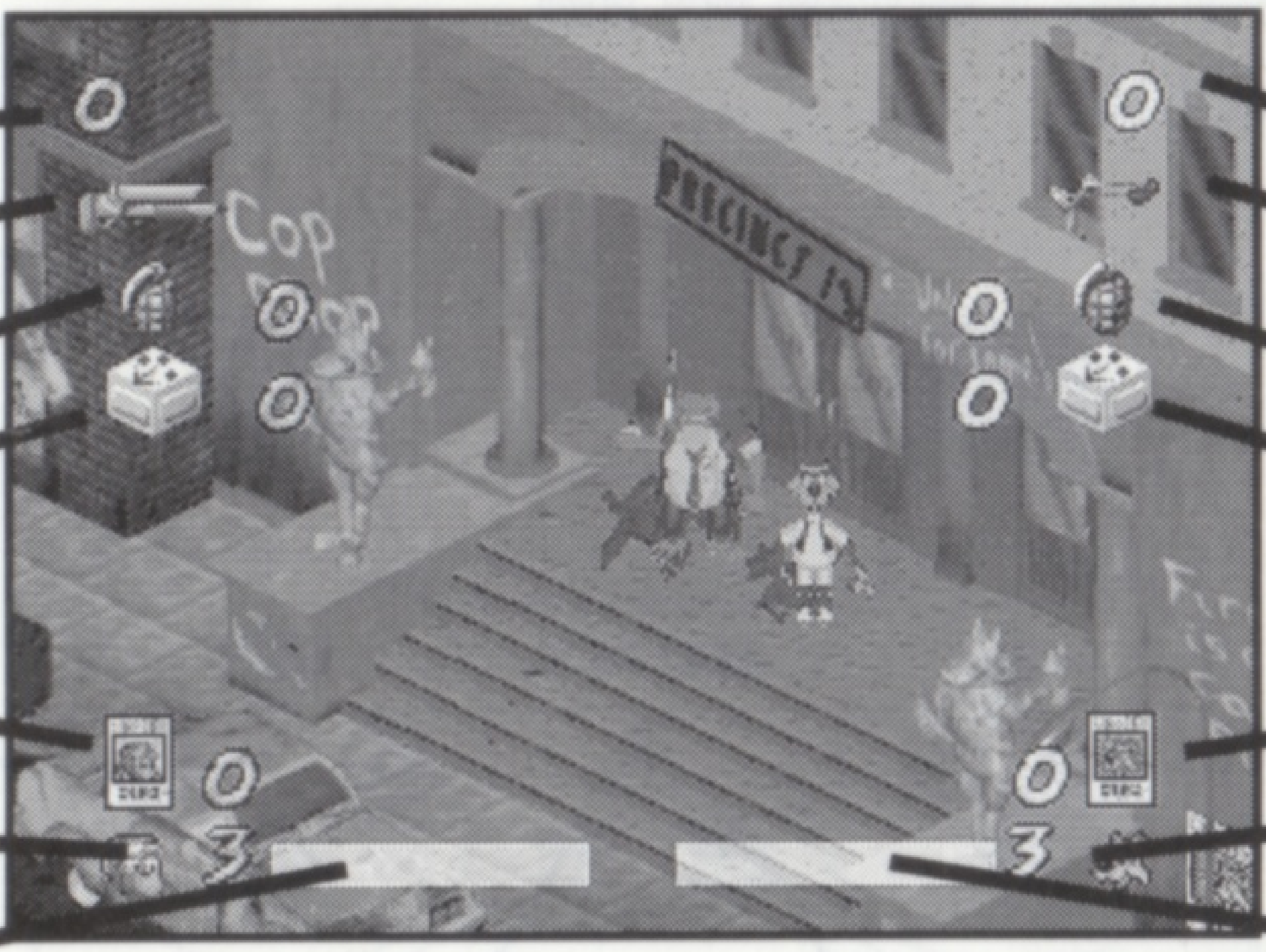
EXIT: Para volver a la pantalla del título.





ELEMENTOS DE LA PANTALLA DE JUEGO

Como puedes ver, la acción tiene lugar en un entorno tridimensional (visto desde una perspectiva llamada isométrica, por si te estabas preguntando qué es eso). La cámara imaginaria seguirá a Firo y a Klawd por el escenario.



PUNTUACIÓN: Conseguirás puntos cada vez que elimines a uno de los malos o arranques un cartel de búsqueda y captura. No olvides que también hay muchos puntos extra que conseguir (cada vez que completes un nivel, se hará un resumen de tu actuación y el valor de todas las bonificaciones será añadido a tu puntuación total).

ARMA EN USO: Muestra el arma en uso y, si procede, cuánta munición te queda.

GRANADAS: Cuántas te quedan.

DISPARO TRIPLE: Cuántas veces puedes disparar tres disparos al mismo tiempo con el arma que estás usando.

CARTELES: Cuántos has conseguido (recuerda que la recompensa por cada 10 es una vida extra).

VIDAS: Cuántas vidas les quedan a Firo o a Klawd (al empezar la partida cada uno dispone de tres). Este símbolo se vuelve intermitente cuando están utilizando su última vida.

ENERGÍA: Está representada por una barra horizontal que va disminuyendo cada vez que Firo o Klawd son heridos en encuentros con los malos, por balas o cualquier otra cosa desagradable (como una caída desde una gran altura).

Ten en cuenta que esta información sobre tu situación sólo aparece cuando es necesario, por ejemplo cuando consigues puntos, armas o más energía, o cuando cambias de personaje.

· En la modalidad de dos jugadores, tendrás que pulsar el botón SELECT para consultar tu situación.

TOMA EL CONTROL...

...de Firo o de Klawd. Cada personaje tiene sus ventajas y sus desventajas. Como podrás ver (y oir) sus reacciones en distintas situaciones son muy diferentes. Antes de empezar a jugar, tómate algún tiempo para familiarizarte con los movimientos y las funciones del controlador. Puedes utilizar los controles seleccionados por defecto para visualizar los movimientos disponibles de los dos personajes.

FIRO

¡Cómo llamarías a una bestia de dos metros con una pistola? Señor, o Firo para sus amigos, si tuviera alguno. Es un orangután (y no se le pasa ni una); un poli que hace las cosas a su modo o no las hace. Sólo hay una cosa que le apasiona más que la ley: las armas de fuego; ¡ah!, y la comida. Odia todo lo demás, especialmente a los que quebrantan la ley y a los gatos. Si dijeras que su larga carrera le ha convertido en un cínico, te mataría.

"Si quieres convertirte en un tipo duro, juega conmigo."

KLAWD

Un sabio gato callejero con una boca muy grande y piernas muy rápidas, lo que resulta ser muy útil para su trabajo: entregar paquetes sin hacer preguntas.

"¡Eh!, si quieres pasarlas canutas, juega con él. ¡Para qué perder el tiempo con un tonto cuando puedes jugar conmigo? Yo sé moverme, tengo encanto, soy atractivo, tengo un arma superpotente en mi cara y,...tengo que irme..."

Correr

· Pulsa cualquiera de las teclas de dirección para que Firo o Klawd se muevan en la dirección que tú quieras (no olvides que hay dos sistemas de control alternativos).

· También puedes pulsar el botón L1 para que Firo o Klawd se muevan en la dirección en que estén mirando.

Saltar

· Pulsa el botón △ cuando Firo o Klawd estén quietos y saltarán hacia arriba.

· Pulsa el botón △ cuando Firo esté corriendo y saltará en la dirección en que esté mirando.

Agachar la cabeza

· Pulsa el botón X.

Escalar

· Pulsa el botón △ cuando Firo o Klawd estén delante de una escalera de mano para que suban por ella.

· Pulsa el botón X para que bajen.

Girar sobre uno mismo o moverse a un lado

· Pulsa el botón L2 o el R2 para girar sobre ti mismo (o moverte a un lado) hacia la derecha o hacia la izquierda.

Utilización de las armas

Firo siempre tiene su pistola y Klawd nunca pierde de vista su tirachinas. Ambas armas vienen con suministro de munición ilimitado y las dos pueden ser muy potentes si están en las manos adecuadas, pero si consigues objetos especiales podrás aumentar su eficacia (ver Objetos especiales).

· Pulsa el botón ○ para disparar el arma en la dirección en que Firo o Klawd estén mirando.

· Pulsa el botón SELECT y el R1 para ver las armas en posesión de Firo o de Klawd.

Ten en cuenta que hay lugares donde está prohibido utilizar armas (como el Bar Beers y el restaurante Pasta La Vista), en cuyo caso tendrás que utilizar los puños.

Utilización de las granadas

Muy útiles cuando alguno de los malos se esconde fuera del alcance de tu arma o para deshacerse de unos cuantos de golpe.

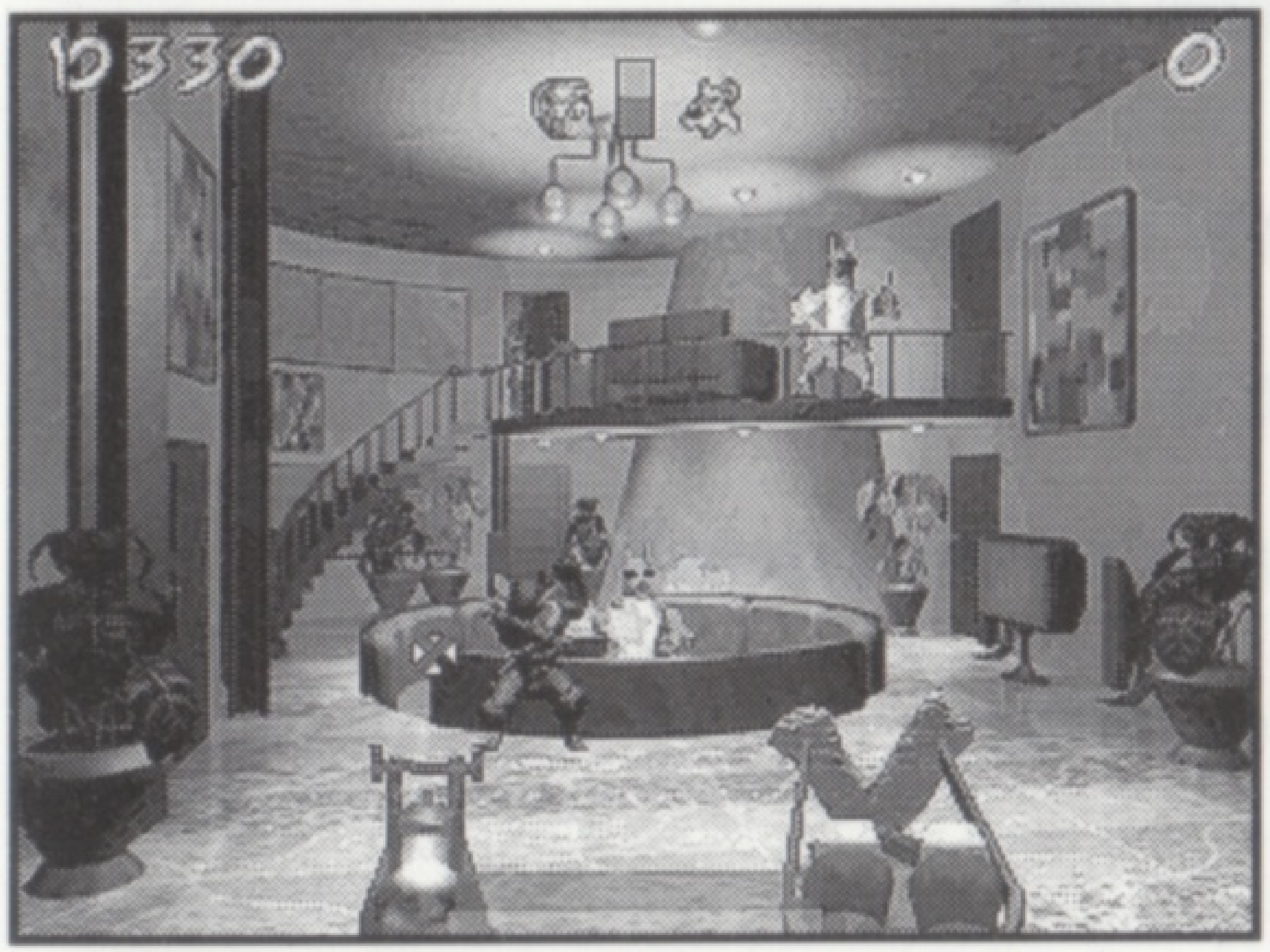
· Mantén pulsado el botón □ para sacar una granada.

· Pulsa las teclas de dirección DERECHA o IZQUIERDA (o uno de los botones para girar sobre uno mismo) para que Firo o Klawd den un giro de 360º. No olvides que ni Firo ni Klawd podrán caminar mientras tengan una granada en la mano.
· Suelta el botón ▭ para lanzar la granada en la dirección en que Firo o Klawd estén mirando. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón ▭, más lejos llegará la granada cuando lo sueltes (y no te preocupes: una granada sólo explota cuando choca contra algo).

Cambio de personaje...

Puedes cambiar tantas veces como quieras (pero sólo en la modalidad de 1 jugador).
· Pulsa el botón SELECT para cambiar de Firo a Klawd y viceversa.

JUEGOS EXTRA



Ocasionalmente te encontrarás con uno de ellos cuando completes un nivel.

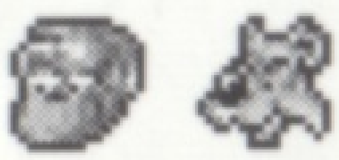
Es una lluvia de balas (tal y como la ven Firo y Klawd), un ataque de los malos, armados hasta los dientes y saltando y disparando fuera de la pantalla. Dispárales antes de que te disparen a ti (afortunadamente, la munición es ilimitada pero no olvides nunca que cargar un arma lleva tiempo). Fíjate en el punto de mira para saber dónde irán a parar los disparos de Firo o de Klawd (para evitar confusiones, el punto de mira de Firo es rojo y el de Klawd azul).
· Pulsa las teclas de dirección para mover el punto de mira por la pantalla.
· Pulsa el botón ▭ para disparar tu arma.
Sobrevive al ataque y demuestra que te mereces una vida extra; de lo contrario, perderás una. Pase lo que pase, el juego continúa (a no ser que tu personaje no tenga más vidas con qué jugar, por supuesto). Nota: En la modalidad para 2 jugadores, el que mate a más malos, consigue la vida extra.

OBJETOS ESPECIALES

Búscalos. Los objetos especiales se consiguen simplemente caminando sobre ellos.

GRANADAS: Hay cinco en cada caja.

TIROS TRIPLES: 50 disparos para el arma que estés usando.

 **VIDA EXTRA:** Para Firo o para Klawd.

BOTIQUÍN: Para aumentar la energía de Firo o la de Klawd al máximo.

METRALLETA: 50 ráfagas de diversión con fuego rápido.

CHALECO ANTI-BALAS: Lo mejor para evitar los pinchazos de las balas de los malos.

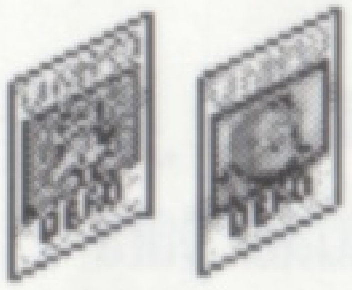
MUNICIÓN SUPERPOTENTE: Un cargador de 20 superbalas.

AMETRALLADORA: 50 ráfagas de fuego rápido con balas superpotentes.

BALAS DE REBOTE: Una caja de 20 balas que rebotan.

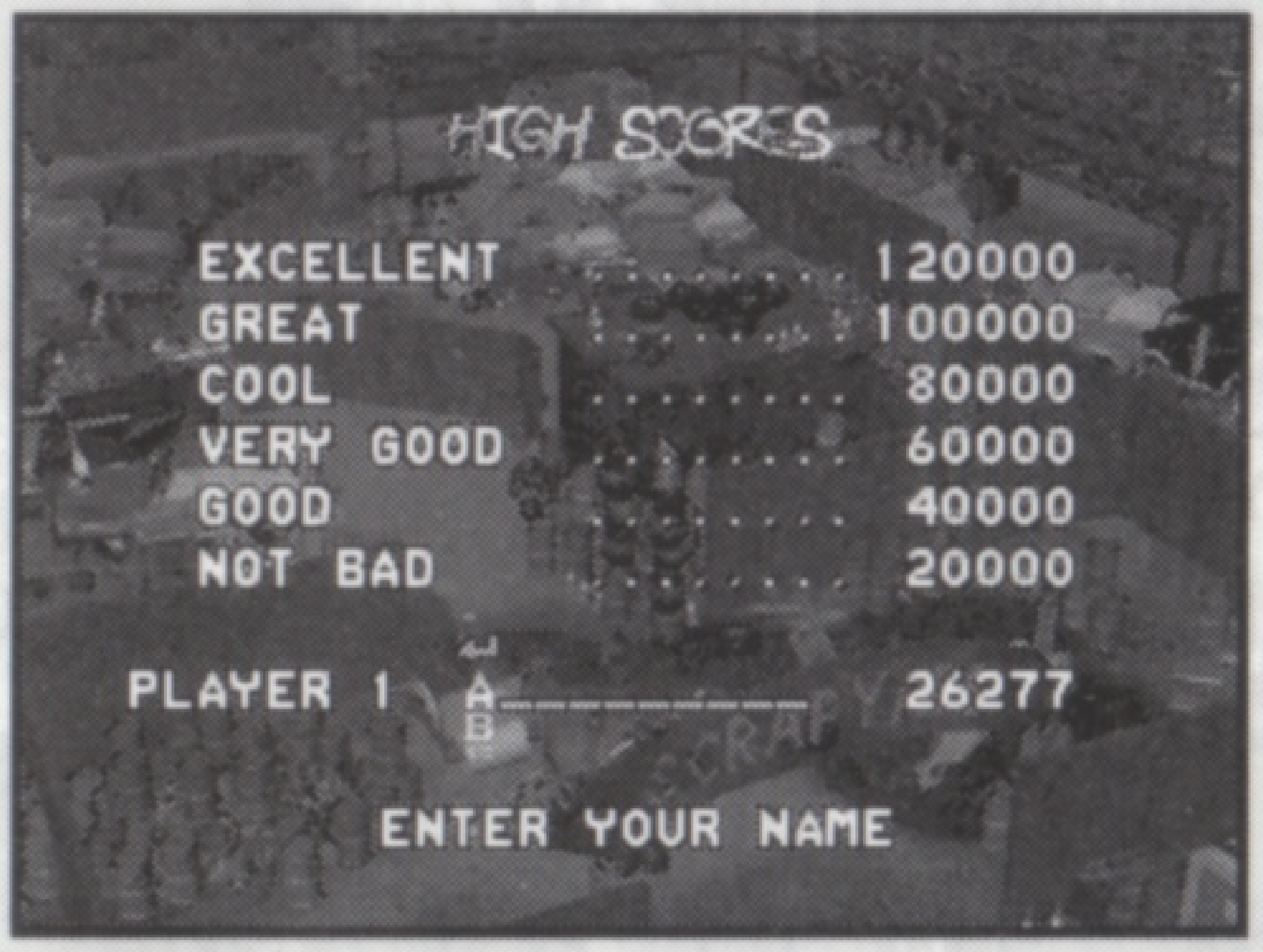
COHETES: Un solo disparo explosivo.

MISILES AUTODIRIGIDOS: Un solo disparo explosivo que busca el objetivo más cercano.

 **CARTELES DE BÚSQUEDA Y CAPTURA:** Pegados por toda la ciudad por la mafia para que no haya confusión sobre quién es Firo y quién es Klawd. Arráncalos y reúne 10 para conseguir una vida extra.

MINAS: No camines sobre estos explosivos verdes.

TABLA DE MÁXIMAS PUNTUACIONES



Las seis puntuaciones más altas del día serán registradas; ¿serás capaz de colocarte entre los primeros? Consigue mejorar una puntuación ya existente y podrás introducir tu nombre (o cualquier nombre o mensaje que no tenga más de 10 letras o números). Las puntuaciones y los nombres se borrarán cuando apagues la PlayStation™.

· Pulsa las teclas de dirección SUPERIOR e INFERIOR para ver las letras y números disponibles.

· Pulsa el botón X para introducirlos.

· Pulsa las teclas de dirección DERECHA e IZQUIERDA para desplazarte sobre los espacios disponibles (o utiliza el símbolo de la flecha hacia atrás para borrar la letra o el número que hayas introducido).

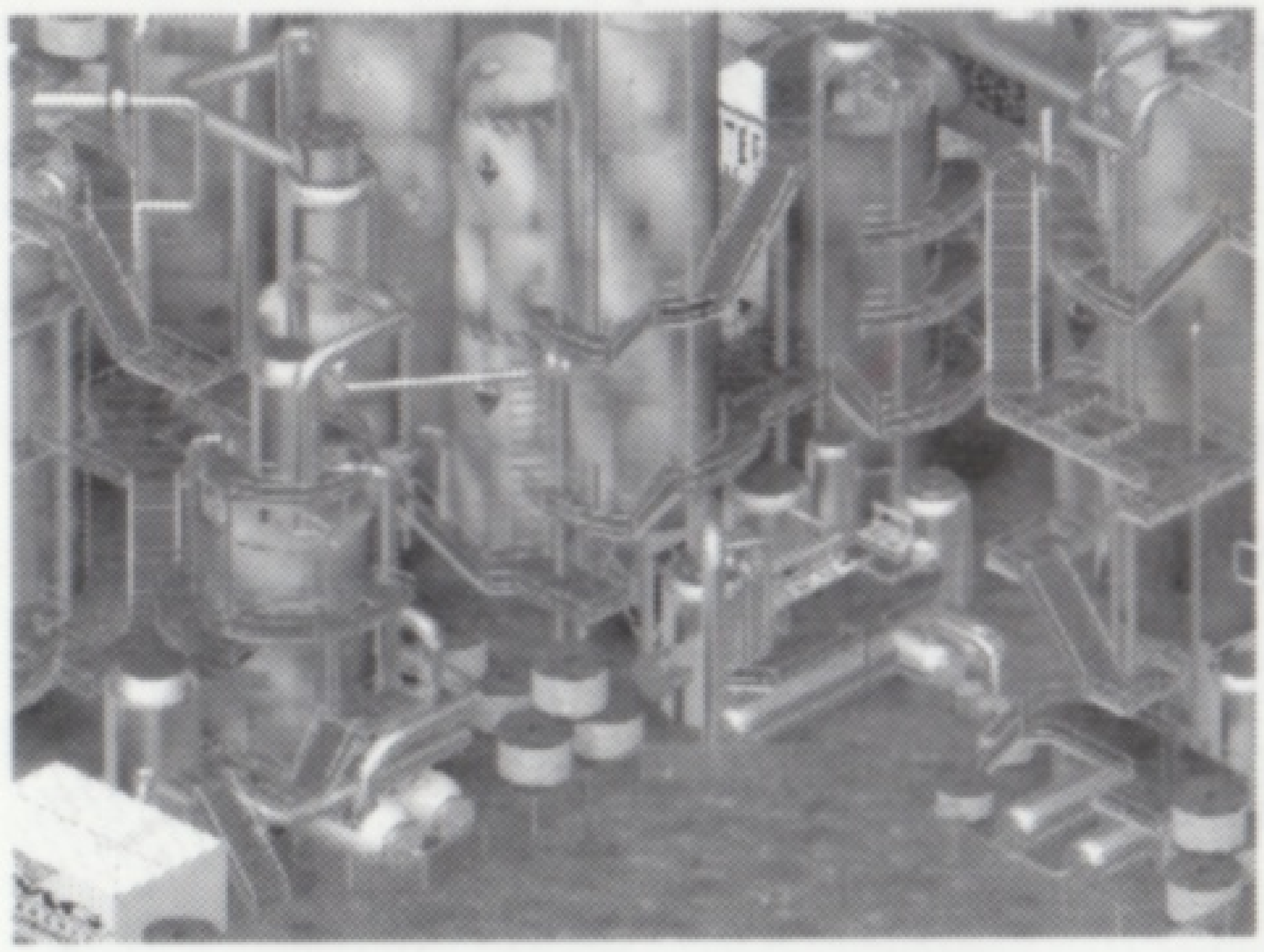
· Pulsa el botón START para grabar tu nombre (o utiliza el símbolo de la flecha hacia delante) y abandonar la tabla de máximas puntuaciones.

¡BIENVENIDO A NEW YAK CITY!

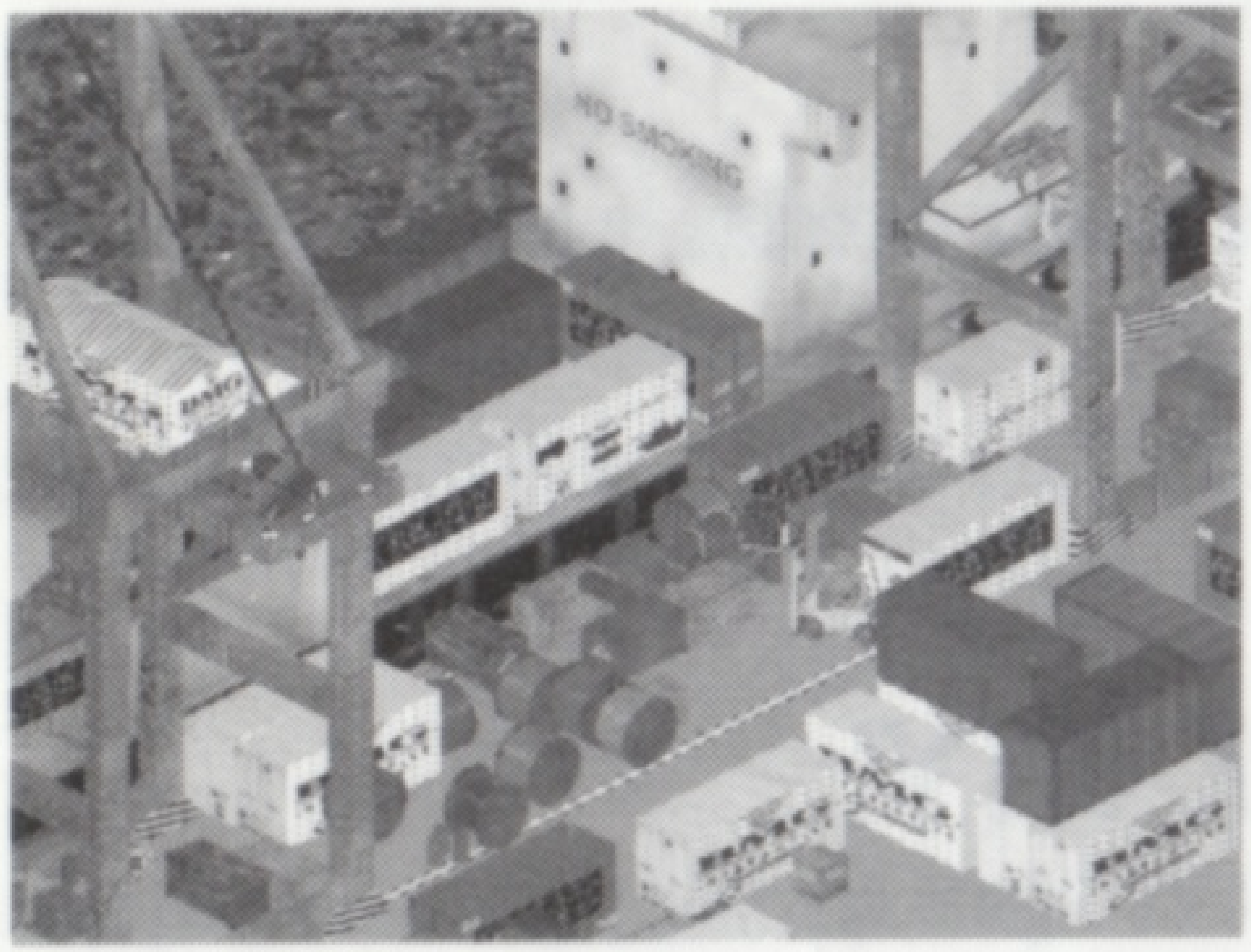
Es un sitio grande, muy grande. Aquí tienes una breve descripción de algunos de los lugares que muy problabemente llegarás a ver durante el juego.

LAS CALLES: Se pasa mal en las calles principales, y todavía peor en los callejones. Ten cuidado con los malos que se esconden en los callejones, en los edificios, en los portales...y en limusinas negras. Procura no caerte de los tejados y ¡cuidado con las chimeneas!

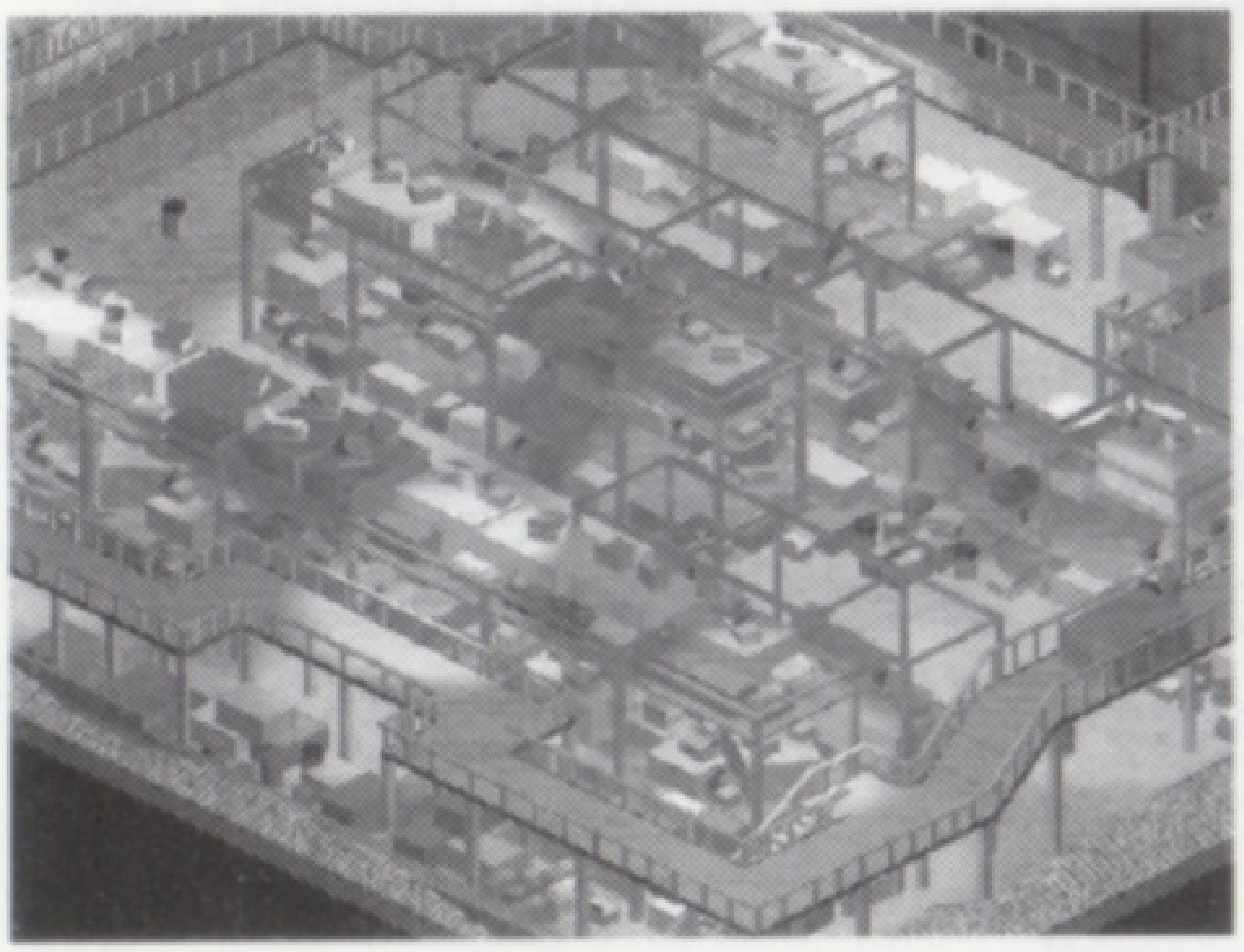
EL DEPÓSITO DE CHATARRA: Una curiosa colección de coches, electrodomésticos, bidones de aceite y demás basura. Evita las tuberías humeantes y no te caigas en el barro (Firo y Klawd no saben nadar, ¿sabes?).



PLANTA QUÍMICA ICU: Una estructura enorme de tubos relucientes, pasillos y escaleras de mano ocupadas por trabajadores, a los que claramente se ha pagado demasiado: la mayoría de ellos manejan lo último en misiles y lanzallamas. A lo mejor te estás preguntando por qué hay un temporizador contando hacia atrás..., pues tendrás que averiguarlo tú mismo.

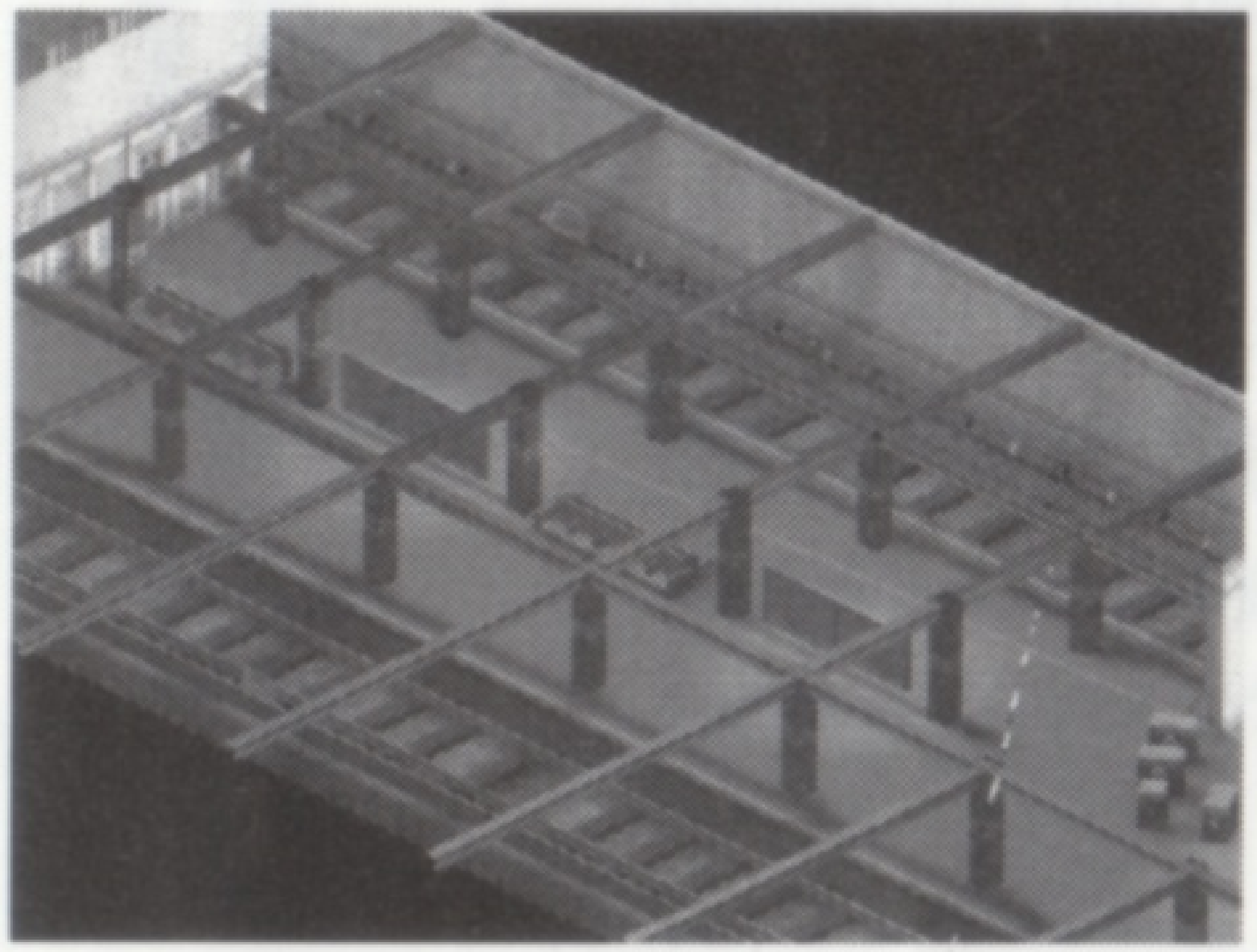


LOS MUELLES: El muelle 13 es bien conocido por ser un laberinto de cajas y contenedores. También hay carretillas elevadoras, camiones, grúas, rollos de cable gigantescos y demasiados tipos malos con demasiada munición, odio y tiempo libre.

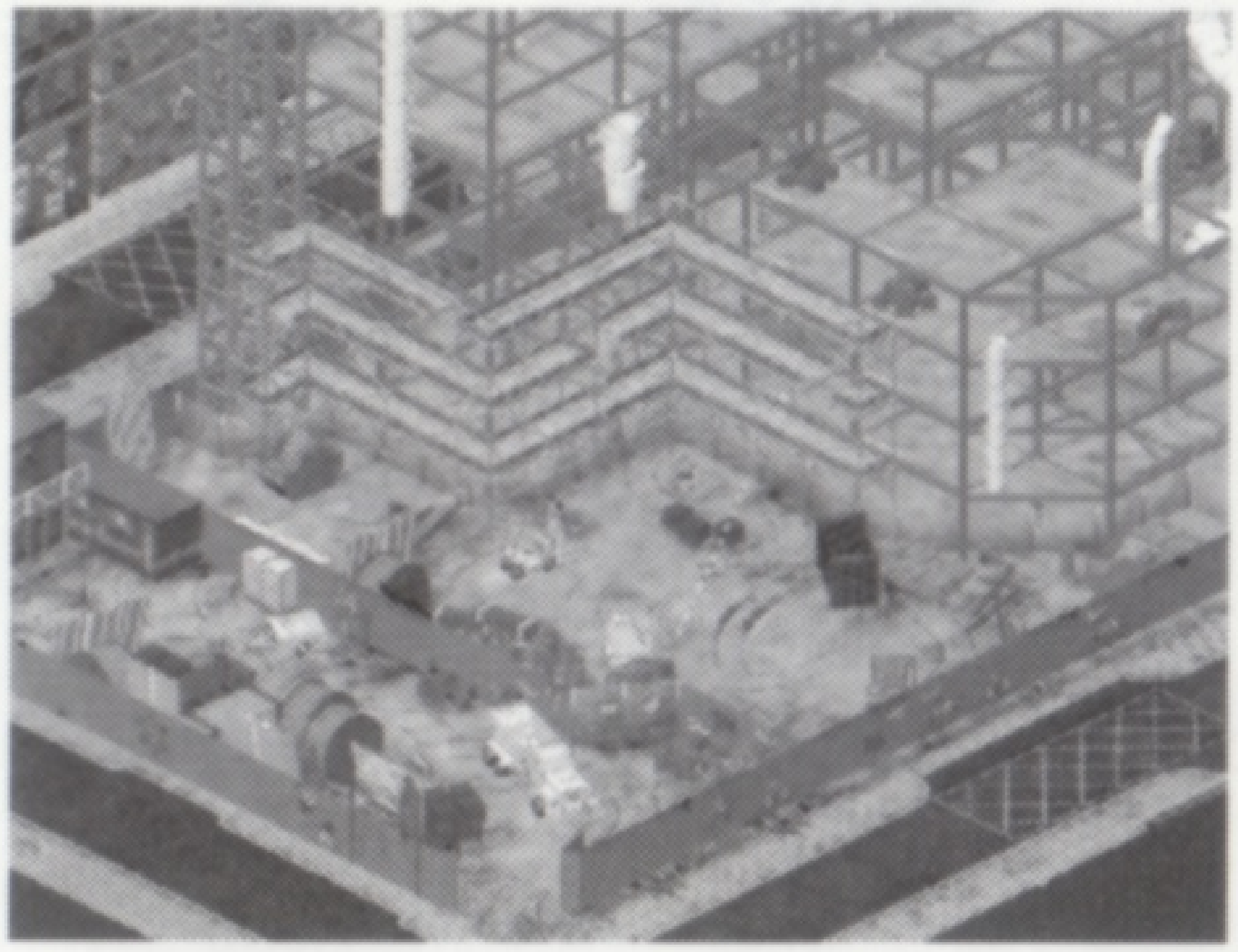


EL ALMACÉN: Lo lleva Johny, el oso polar hermano de Vinny (ya sabes quién es Vinny, ese osazo pardo, dueño del depósito de chatarra). Es otro laberinto de cajas y contenedores, sólo que esta vez hay escaleras que subir. ¡Ah!, y ten cuidado con el mortal clan de ratones Ninja...

CENTRAL PARK: Puede que parezca tranquilo pero sólo a un loco se le ocurriría entrar aquí sin un arma y un montón de munición (así que busca objetos especiales). En el centro de Central Park hay una pista de hielo donde el equipo de hockey de pingüinos psicópatas (llamados Los Pingüinos Psicópatas, un nombre muy apropiado) practican patinaje en un laberinto de vallas. Fíjate bien dónde pisas...



EL METRO: Olvídate del estrés y toma el tren de una vez...siempre que puedas soportar la atención que te prestan los del barrio: la rata punky Sid Viscose (odia el béisbol pero le encantan los bates) y Johny Return (coleccionista de cuchillos usados).



EL SOLAR DE CONSTRUCCIÓN: Bojiit y Runn son los propietarios, un par de dudosos personajes que dejan las herramientas tiradas por todas partes. Evita los fuegos y a los viles personajes que los ocasionan.

LOS MALOS

New Yak City es el hogar de personajes de todas las formas y tallas posibles; la mayoría armados, todos peligrosos. Aquí tienes algunos de los animales que encontrarás en Firo & Klawd...

RALPH:

Nunca hay que subestimar al menos agresivo de los perros.

JAKE:

Puede que esté tan ciego como un murciélago pero sigue siendo un perro con una ametralladora.

SPIKE:

Está como una cabra y siempre anda corriendo como un perro en celo, que es exactamente lo que es.

HANS SCHNAPPS:

Estás avisado: Este dóberman trastornado está totalmente sordo así que no puede oir tus súplicas implorando piedad.

GRAMPS:

No dejes que este vejestorio se ría de ti; apártate cuando empiece a girar

TROFFA:

Probablemente el menos feo de los dos tipos de cerdo con que vas a encontrarte, pero sólo porquetiene un martillo muy grande en vez de una pistola, así que no dejes que se te acerque mucho.

HUGGY:

Puede que sea un oso, pero cuando le parece, puede ser una rata .

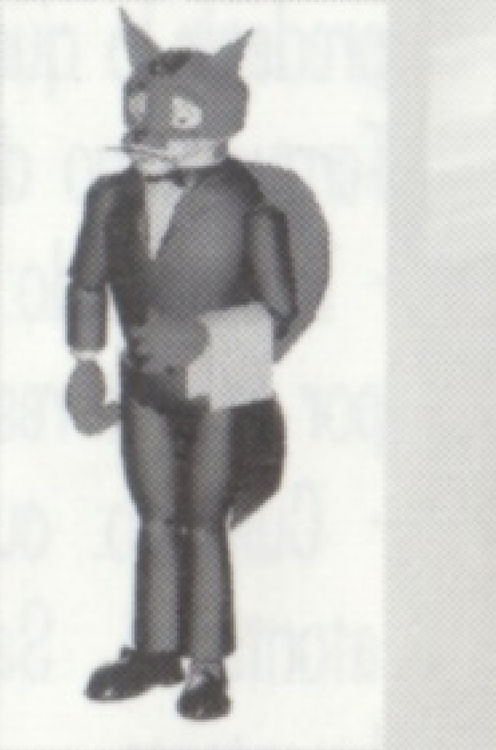
KITTY:

Mmm. Preciosa. Pero estás avisado: esta leona es más peligrosa de lo que parece.

TUSKER MCLAIN:

Esta morsa, a quien tenemos el gusto de presentarte, es la jefa de los Pingüinos Psicópatas. Aunque la verdad es que no vas a estar encantado de conocerla.

SAM:



Un zorro detestable. Por lo menos así matarlo resultará mucho más gratificante.

DARREN:

Está hecho de músculo sólido (incluyendo su cabeza, desafortunadamente). Llamarle cerdo sería acertado pero se lo tomaría muy mal.

RICARDO:

Este cocodrilo es la mano-derecha del Jefe. Lo que le falta de inteligencia, lo tiene, más que de sobra, en musculatura y en dientes.

PAUSA

Acuérdate de tomar un descanso de 15 minutos por cada hora de juego pero, en vez de apagar tu PlayStation™, ¡por qué no detienes la acción? (No por mucho tiempo, ¡eh?)

- Pulsa el botón START para congelar la acción y que aparezca el menú de la pausa.
- Pulsa el botón SELECT para abandonar la partida y regresar a la pantalla del título.
- Pulsa el botón L1 o el L2 para subir o bajar el volumen de la música.
- Pulsa el botón R1 o el R2 para subir o bajar el volumen de los efectos de sonido.
- Pulsa el botón START para reanudar la partida.

ALGUNOS CONSEJOS PARA JUGAR

¡Gana! ¡Demuestra que eres el mejor! Aquí tienes algunos consejos...

· Escoge el nivel FÁCIL de DIFICULTAD y utiliza el primer nivel para practicar el control de Firo o de Klawd.

· Acuérdate de que cuando apareces por primera vez en un lugar, el juego comenzará cuando pulses uno de los botones del controlador.

· Si se mueve, dispárale.

· Observa el comportamiento y el movimiento de los malos para que puedas predecir lo que van a hacer, por ejemplo, manténte fuera del ángulo de tiro de Fergus y no disparará.

· Ten cuidado: algunos de los malos (los perros, por ejemplo) van en jaurías, por lo que resultan más peligrosos.

· Cuidado: cuando algunos de los malos caen, puede que sólo estén atontados. Salta sobre ellos para matarlos antes de que puedan levantarse.

· No olvides agacharte cuando las cosas se pongan demasiado feas.

· Es posible hacer que los malos se maten entre ellos (por ejemplo, agachándote justo a tiempo). Y adelante, ríete con ganas de su estupidez.

· Procura no disparar a tu compañero, particularmente en la modalidad de 2 jugadores.

· ¡Evita lanzar granadas contra las paredes porque rebotan!

· Los malos dejan caer la mayoría de los objetos especiales. Algunos están escondidos en el paisaje, así que explora todos los rincones.

· Firo o Klawd tiemblan cuando se acercan al borde de una plataforma, así que échate para atrás o te caerás.

· Cuando Firo o Klawd se vuelven intermitentes (por ejemplo, cuando

se pierde una vida y se reemplaza por otra) significa que son temporalmente invulnerables. Esto puede ser beneficioso pero ten cuidado no te pillen desprevenido.

· No olvides que Firo y Klawd no pueden usar un arma ni una granada cuando están en una escalera de mano y que, si resultan heridos, se caerán.

· Es posible agarrarse a una escalera de mano al caer, simplemente muévete hacia adelante y pulsa la tecla de dirección superior.

· Date cuenta de que, en la modalidad de 1 jugador, cuando cambias de personaje, tu munición, los objetos especiales, las vidas, tu energía y los carteles de búsqueda y captura también son transferidos. Pero no pierdas de vista al personaje que no estás controlando porque a veces consigue objetos especiales él solo, lo que quiere decir que tú no te beneficiarás de sus efectos.

· No cojas los botiquines hasta que realmente los necesites.

· Mantén los ojos abiertos en busca de zonas secretas.

· Tu paciencia será recompensada, siempre que esperes lo suficiente en los lugares apropiados.

· Y recuerda: siempre hay más de una manera de hacer las cosas. "¡Eh! ¡Que no es ninguna perogrullada!" Por ejemplo, cuando empiezas a jugar a Firo & Klawd y el dúo sale de la comisaría, puedes elegir entre dos rutas: caminar por la calle o coger el coche.

EL CUIDADO DE TU DISCO FIRO & KLAWD

Los discos compactos son duros pero no indestructibles, así que trátalos con cuidado.

· Procura no tocar la cara inferior del disco con los dedos sucios.

· Si la cara inferior del disco de Firo & Klawd se ensucia, límpiala cuidadosamente con un paño suave. No utilices ninguna clase de líquido limpiador, porque puede dañar la superficie delicada del disco.

FICHA TÉCNICA

Concepto y diseño	Los gemelos Oliver
Dirección	Philip Oliver
Programación	Andrew Oliver
	Steve Bond
	Darren Wood
Herramientas y utilidades	John Whigham
Artistas	Darren Yeomans
	Joff Scarcliffe
	Joss Adley
	Jim Barnes
	Tom Dicken
	Jay Weston
Artista principal	Steve Rushbrook
Mapas	Martyn Ash
	Saty Mann
Códigos	Tony Povey
	Richard Hackett
Administración	Malcolm Oliver
	Sue Ward
	Anne Corstaphine
Direccción de sonido	George Stone
Música original	Phil Chill
	Colin Payne
Voz de Firo	Paul Wallis

Voz de Klawd	Tim Flavin
Voces adicionales	Robert Firth
Mención especial a	Jaqui Lyons
	Kathleen Watson
	Alastair Graham
Pruebas	Steve Mann
	Darren Lloyd
	Ronnie Jackson
	Ken Jordan
Diseño del paquete	Fluid Design
	ML Design
	Barry Lancaster-Smith
Mercadotecnia	Andrew Wright
	Gavin White
Producción	Mike Brown
Productor ejecutivo	Ian Mathias

Este producto está garantizado por el período de tiempo determinado por la ley de su país. Esto no afecta a sus derechos estatutarios. BMG Interactive se reserva el derecho de realizar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin aviso previo. BMG no da garantías expresas o implícitas con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o conveniencia para cualquier propósito.

ISL
FIRO
&
KLAWD

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer u heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

1-2 Players

© 1996 Interactive Studios. © 1996 BMG Interactive. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopieëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door BMG Interactive. Ontwikkeld door Interactive Studios.

SLES-00094

ISL

FIRO & KLAWD

Nederlands

STUD

Beginnen

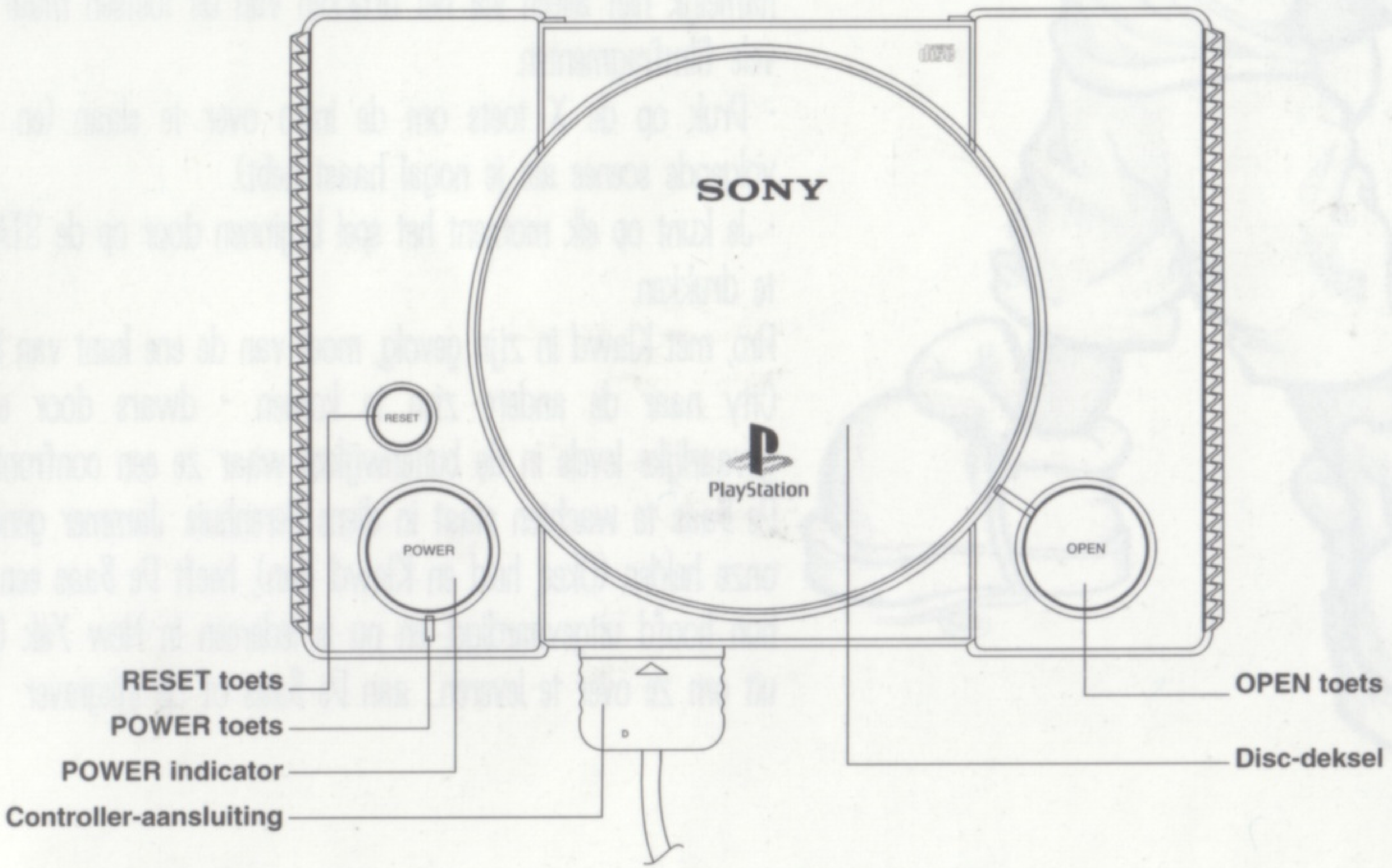
· Maak je PlayStation™ volgens de aanwijzingen in de handleiding klaar voor gebruik en sluit één of twee controllers aan.

· Zorg ervoor dat de stroom UITgeschakeld is, alvorens de Firo & Klawd disc, met het label omhoog in de PlayStation™ te leggen.

· Zet de PlayStation™ AAN door op de POWER toets te drukken; het PlayStation™ logo verschijnt nu; als het titelscherm te voorschijn komt kun je metFiro & Klawd beginnen.

· Als het Sony scherm of het titelscherm niet verschijnt, zet dan de PlayStation™ UIT door op de POWER toets te drukken; verzeker je ervan dat de PlayStation™ op de juiste manier is aangesloten en de Firo & Klawd disc correct is ingelegd voordat je weer op de POWER toets drukt om het apparaat AAN te zetten.

VERGEET NOOIT: de PlayStation™ UIT te zetten voordat je de Firo & Klawd disc er in legt of er uit haalt.



Problemen oplossen

In het onwaarschijnlijke geval dat Firo & Klawd niet goed werkt, neem dan contact op met onze klantenservice: BMG Interactive, Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW of bel 0171 384 7864 tussen 10.00 en 16.00 uur, van maandag t/m vrijdag. We hebben zoveel mogelijk informatie nodig over de configuratie van je apparatuur, dus zorg dat die beschikbaar is. Als je schrijft, vergeet dan niet je naam, adres en telefoonnummer op te geven.

Het begint allemaal...

...met een geanimeerd intro. In Firo & Klawd verloopt het spel namelijk niet alleen via het drukken van de toetsen maar ook via vele filmfragmenten.

· Druk op de X toets om de intro over te slaan (en eventuele volgende scenes als je nogal haast hebt).

· Je kunt op elk moment het spel beginnen door op de START toets te drukken.

Firo, met Klawd in zijn gevolg, moet van de ene kant van New Yak City naar de andere zien te komen - dwars door een reeks gevaarlijke levels in de buitenwijken waar ze een confrontatie met De Baas te wachten staat in diens Herenhuis. Jammer genoeg voor onze helden (Okee, held en Klawd dan), heeft De Baas een prijs op hun hoofd uitgevaardigd, en nu is iedereen in New Yak City erop uit om ze over te leveren... aan De Baas of de lijkgraver.

HET TITELSCHERM

Hier worden je drie mogelijkheden geboden: OPTIONS, START en 1 PLAYER; de gekozen optie is uitgelicht.

· Druk op de linker of rechter richtingtoetsen om een optie uit te lichten.

· Druk op de X toets om de gemaakte keuze te bevestigen.

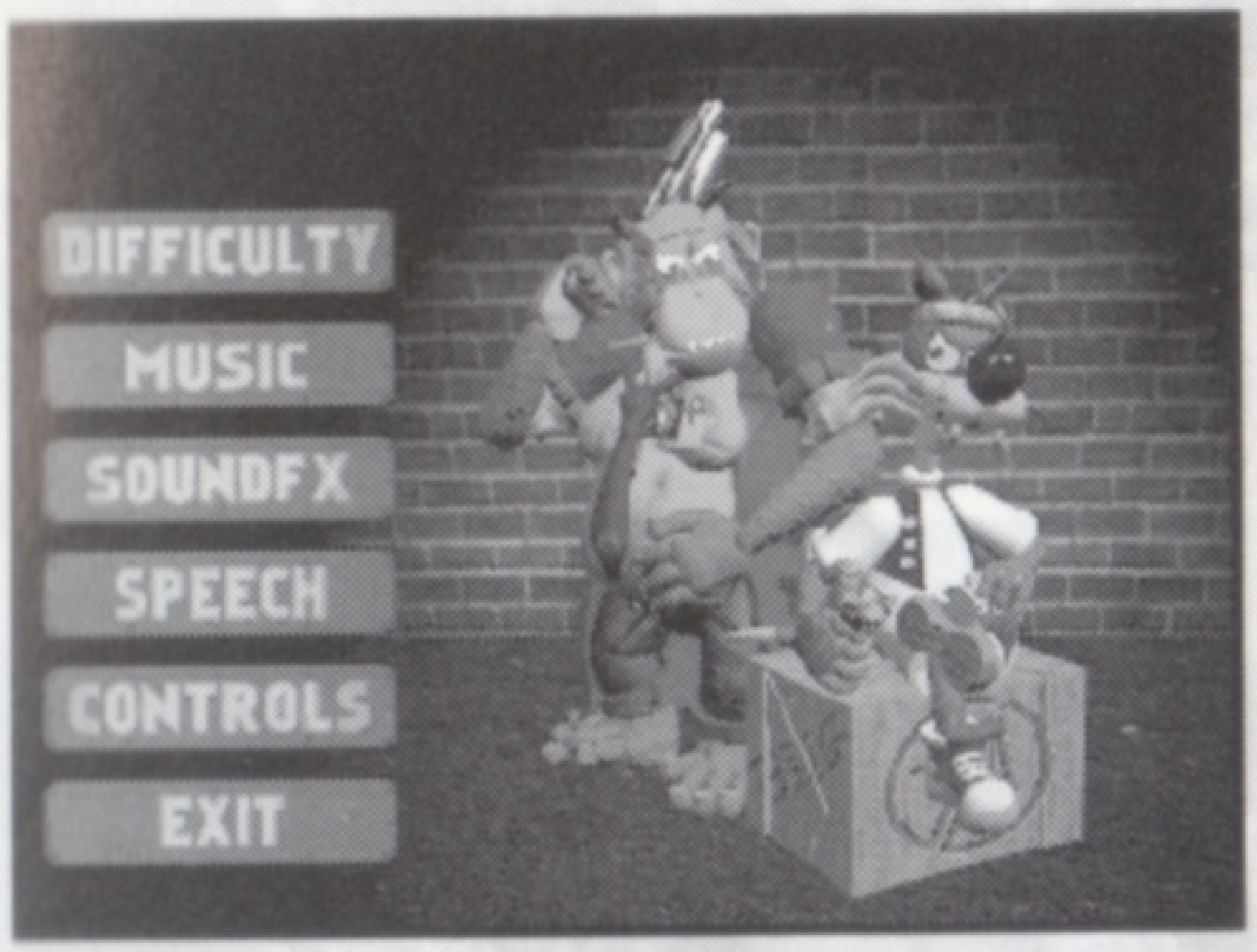
OPTIONS Kies dit om naar het optiescherm te gaan (zie Het optiescherm).

START Tja, wat had je zelf gedacht?

1 PLAYER Selecteer dit om te kiezen of je met Firo of met Klawd wilt spelen (je kunt ook tijdens het spel tussen de twee omschakelen). De optie 2 PLAYER is alleen beschikbaar wanneer er twee controllers zijn aangesloten (een tweede speler kan tijdens het spel ten alle tijde komen binnenvallen door op de START toets van de tweede controller te drukken).

Als de controller langer dan een halve minuut niet gebruikt wordt, wordt er een demo van Firo & Klawd in actie gegeven (en verschijnt er een draaiend schild op het scherm, zodat je zeker weet dat jij niet speelt).

HET OPTIESCHERM



Hier worden je zes mogelijkheden geboden: **DIFFICULTY, MUSIC, SOUNDFX, AUDIO TEST, CONTROLS** en **EXIT**.

· Druk op de omhoog of omlaag richtingtoetsen om een optie uit te lichten.

· Druk op de X toets om de gemaakte keuze te bevestigen.

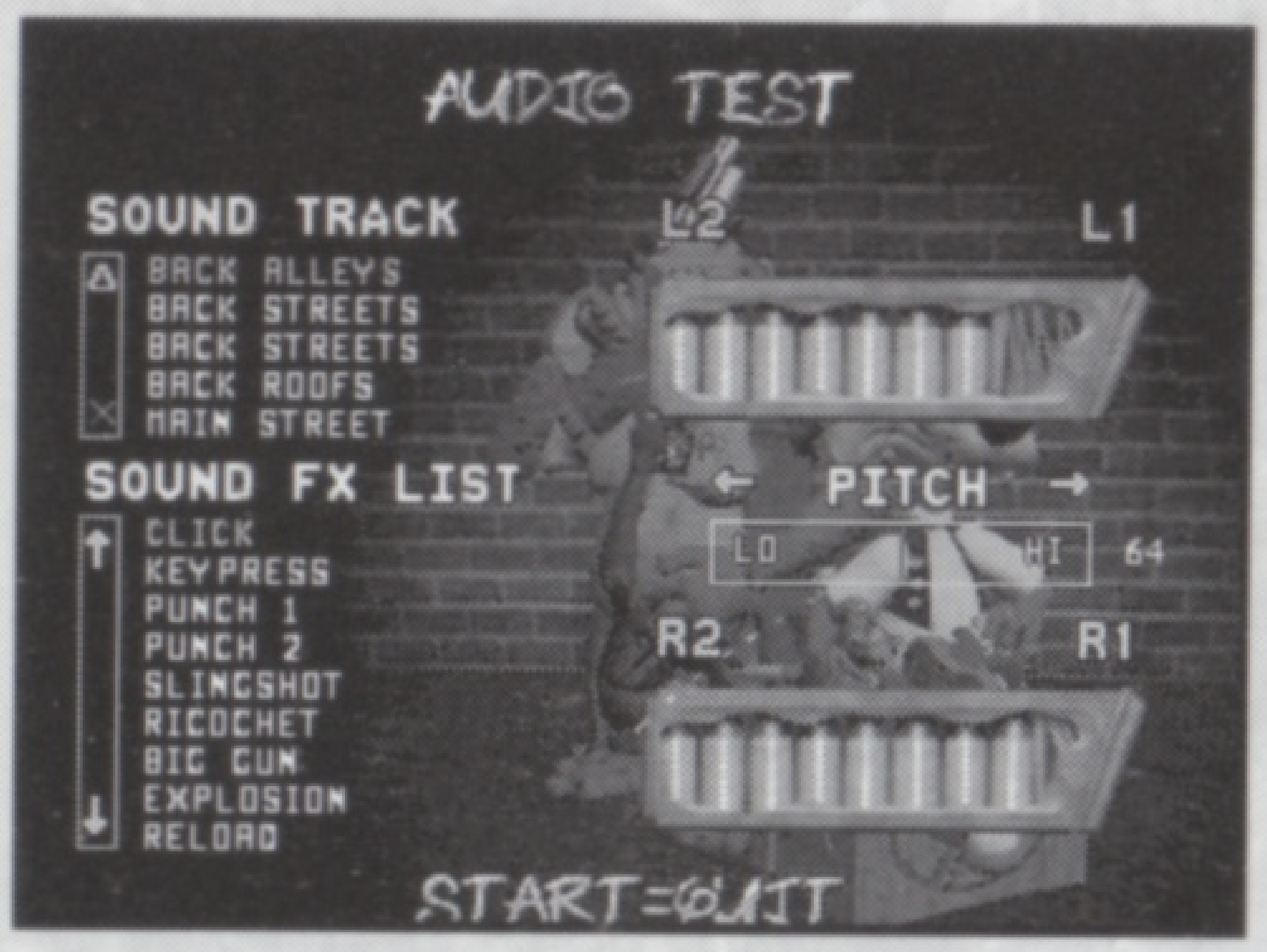
· Druk op de SELECT toets om terug te gaan naar het titelscherm.

DIFFICULTY (moeilijkheidsgraad) Kies uit EASY (gemakkelijk), NORMAL (normaal) en HARD (moeilijk). Hoe moeilijker de instelling, hoe meer slechterikken je tegenkomt (en hoe sterker, agressiever en gevaarlijker die zijn) en hoe meer punten je krijgt voor elke die je het spel uitwerkt, een makkelijker instelling is een minder grote uitdaging (en er is minder te zien), maar je kunt in ieder geval een beetje aan het spel gewend raken.

MUSIC (muziek) Het volume wordt voorgesteld door een magazijn.

· Druk op de linker of rechter richtingtoetsen om het volume te verlagen of te verhogen.

SOUNDFX (geluidseffecten) Net als bij de MUSIC-optie.



AUDIO TEST Roept de Audio Test opties op waarmee je op je gemak alle muziek en geluidseffecten die in Firo & Klawd gebruikt worden kunt beluisteren. Het stuk muziek of geluidseffect dat gespeeld wordt is rood uitgelicht.

·Druk op de △ of X toets om een hoger of lager item op de muzieklijst uit te lichten; na een korte pauze begint de uitgelichte muziek automatisch te spelen (de knipperende CD in de hoek van het scherm geeft aan dat op dat moment gezocht wordt).

·Druk op de L2 of L1 toets om het muziekvolume te verhogen of te verlagen.

·Gebruik de omhoog of omlaag richtingtoets om het uitgelichte balkje omhoog of omlaag langs de geluidenlijst te verplaatsen.

·Druk op de □ of ○ toets om het uitgelichte geluid af te spelen.

·Druk de R2 of R1 toets in om het geluidsvolume te verlagen of the verhogen.

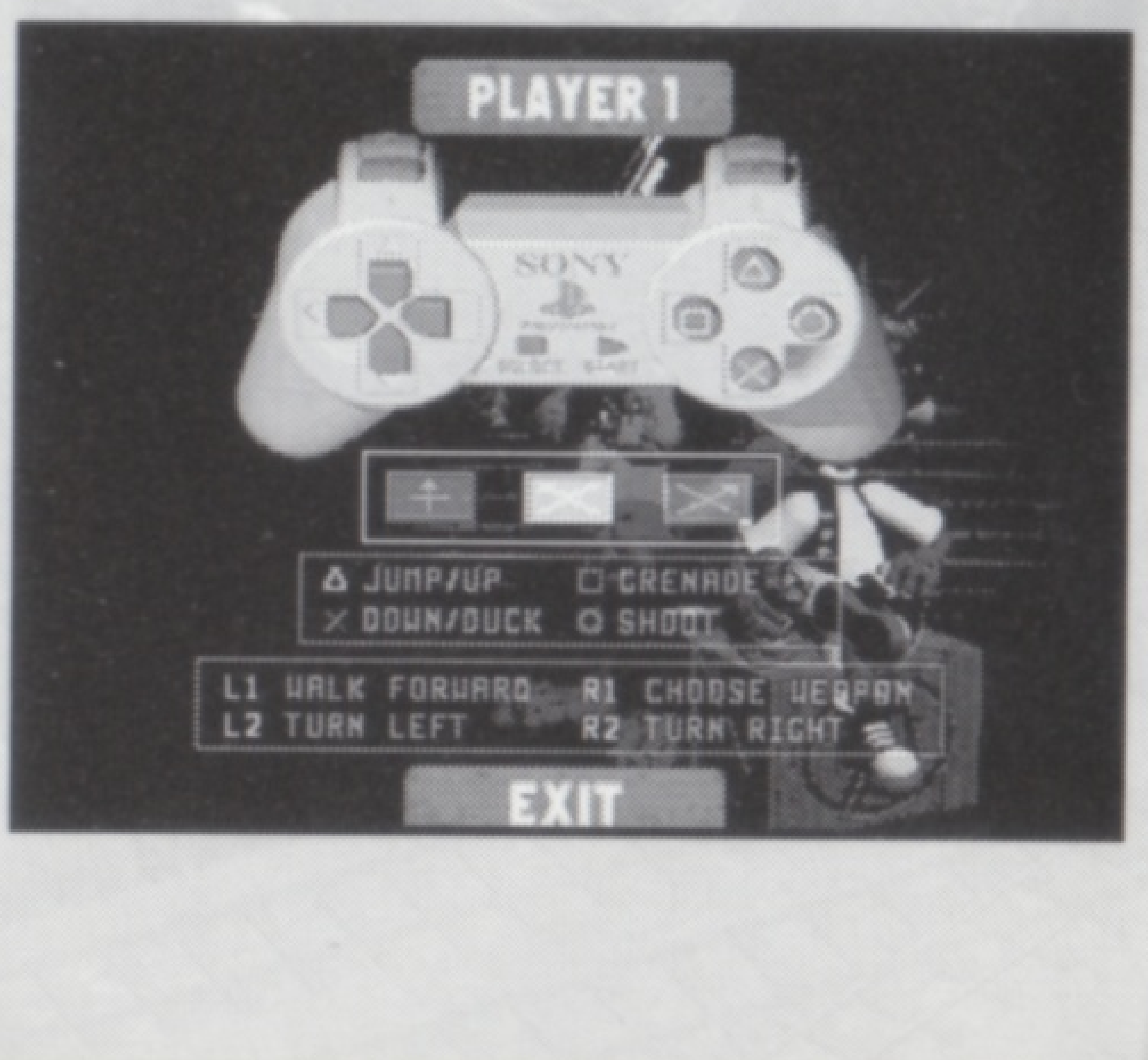
·Gebruik de linker of rechter richtingtoets om de toonhoogte (eigenlijk de afspeelsnelheid) te verlagen of te verhogen.

·Druk op de START toets om naar het optiescherm terug te keren.

CONTROLS (bediening) Dit brengt je naar de bedieningsopties waar je functies naar eigen inzicht kunt veranderen - maar probeer eerst de standaard instellingen (zie ook Bedien...). De bediening is onderverdeeld in drie groepen; directionele bediening, actie bediening en geavanceerde bediening.

· Druk op de omhoog of omlaag richtingtoets om de bediening die je wilt veranderen uit te lichten.

· Druk op de linker of rechter richtingtoets om de mogelijke bedieningspermutaties te bekijken.



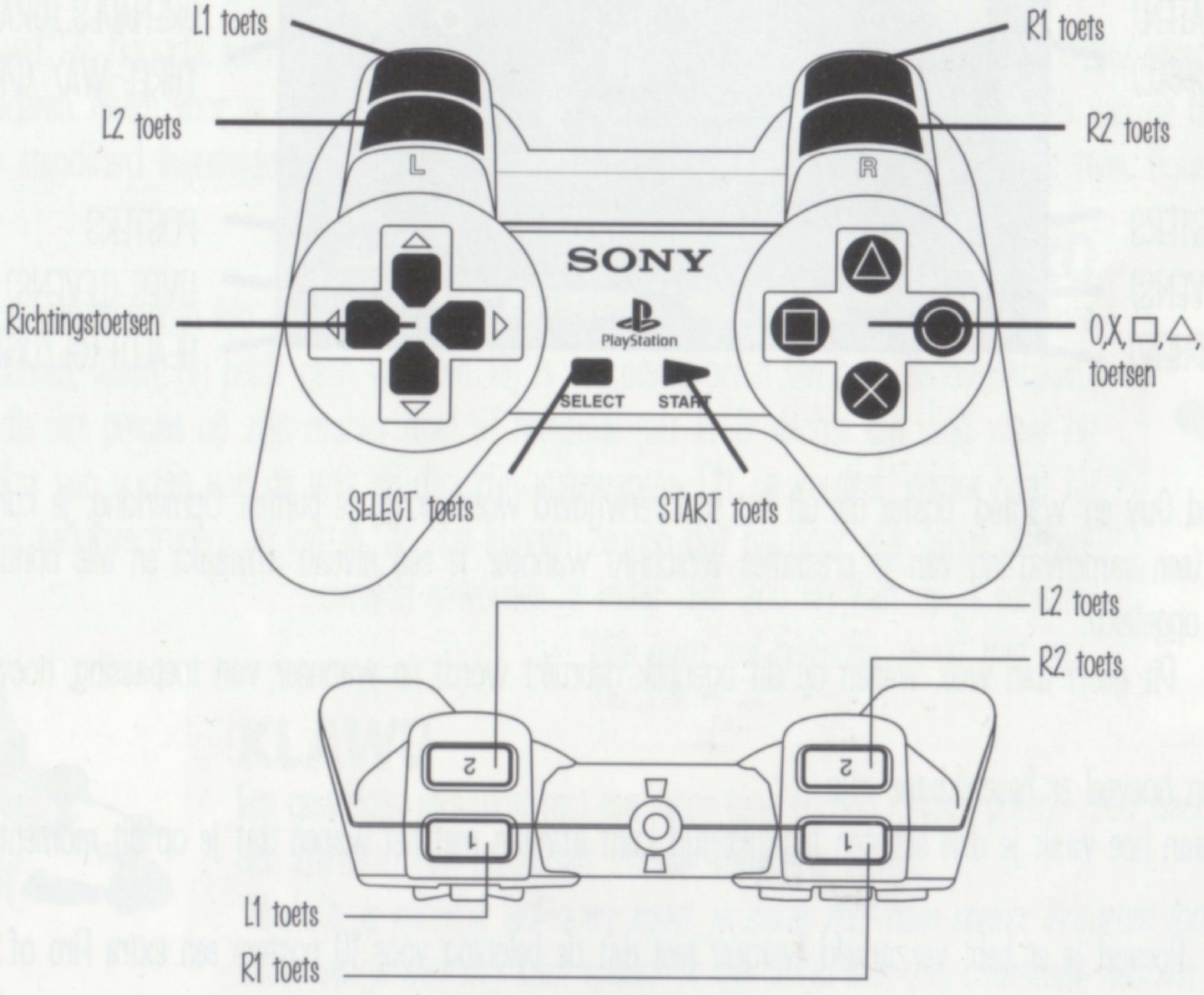
Kies EXIT om terug te gaan naar het optiescherm.

Directionele bediening Er is keuze uit drie oriëntaties; de automatische stand; recht omhoog over het scherm, of diagonaal naar links of rechts (om de contouren van het landschap te volgen).

Actie bediening Waaronder essentiële functies als springen, duiken, granaat-gooien en het afschieten van wapens.

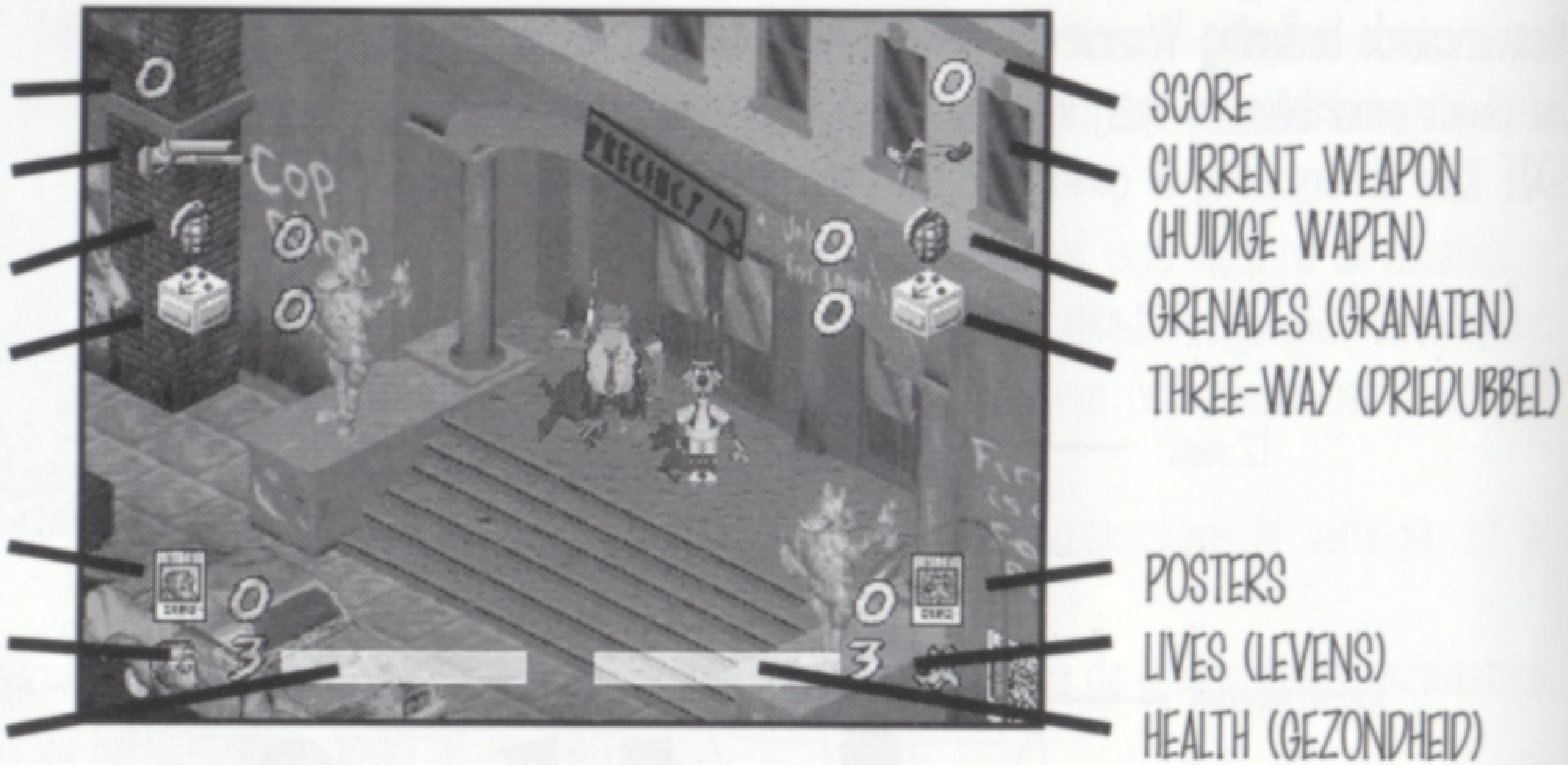
Geavanceerde bediening Wanneer je gewend raakt aan het spelen van Firo & Klawd zul je deze speciale functies (zoals op de plaats omdraaien en opzij stappen) buitengewoon gaan waarderen.

EXIT Kies dit om terug te gaan naar het titelscherm.



Wat je tijdens het spel kunt verwachten

Zoals je ziet vindt de actie plaats in een 3D omgeving (gezien vanuit een zogenaamd isometrisch perspectief, voor het geval je hier belangstelling voor hebt). Het beeld volgt Firo en Klawd terwijl ze zich door het landschap bewegen.



SCORE Voor elke Bad Guy en 'wanted' poster die uit het spel verwijderd wordt, krijg je punten. Opmerking: je kunt ook vele bonussen verdienen (een samenvatting van je prestaties verschijnt wanneer je een niveau afmaakt en alle bonussen bij je totaalscore worden opgeteld).

CURRENT WEAPON Dit geeft aan welk wapen op dit ogenblik gebruikt wordt en wanneer van toepassing, hoeveel munitie beschikbaar is.

GRENADES Geeft aan hoeveel er beschikbaar zijn.

THREE-WAY Geeft aan hoe vaak je drie schoten tegelijkertijd kunt afvuren met het wapen dat je op dit moment in gebruik hebt.

WANTED POSTERS Hoeveel je er hebt verzameld (vergeet niet dat de beloning voor 10 posters een extra Firo of Klawd om mee te spelen is).

LIVES Laat zien met hoeveel Firo of Klawd-figuurtjes je moet spelen (je begint met drie). Dit symbool begint te knipperen wanneer je je laatste leven gebruikt.
HEALTH Deze wordt voorgesteld door een horizontale balk die korter wordt wanneer Firo of Klawd gewond raakt, door b.v. botsingen met Bad Guys, kogels of andere onprettige dingen (zoals de grond, na een diepe val).
Merk op dat statusinformatie alleen verschijnt wanneer nodig is b.v. wanneer punten gescoord worden, meer wapens of gezondheid worden verkregen of wanneer je van figuurtje wisselt.
· Om tijdens een spel voor twee personen je status te bekijken, druk je op de SELECT toets.

Bedien ...

...Firo of Klawd. Elk figuurtje heeft zijn eigen voor- en nadelen en je zult zien (en horen) dat ze zeer verschillend op bepaalde situaties reageren. Neem voor je begint te spelen de tijd om met de bewegingen en de functies van de controller vertrouwd te raken. De standaard ingestelde bediening is gebruikt om de beschikbare bewegingen van de twee figuren te illustreren.

FIRO

Hoe noem je een aap van één meter tachtig met een vuurwapen? Meneer! Zijn vrienden mogen hem Firo noemen, alleen, hij heeft geen vrienden. Hij is een orang-oetan (en geen eendagskuiken); een smeris die iets precies op zijn manier doet of helemaal niet. Er is slechts één ding waar hij nog gekker van is dan van de wet, en dat zijn vuurwapens. Oh, en voedsel. Verder haat hij alles, vooral wetsovertreders en katten. Je zou kunnen zeggen dat hij door zijn lange carriere cynisch geworden is, maar dan zou hij vast op je schieten.
"Wie hard wil optreden, speelt met mij."

KLAWD

Een gewiekste straatkat met een rappe tong en nog rappere poten - zeer handig in zijn branche: het afleveren van pakketten, zonder vragen te stellen.
"Hee! Als je moeilijk wil doen, moet je zeker met hem spelen. Waarom lopen klooien met die idioot als je met mij kunt spelen? Ik ben altijd aan zet, charmant, heb een leuk bekkie...en zie dat daar een blaffer van een grote aap op gericht is. Sorry, moet er vandoor..."

Rennen

· Om Firo of Klawd in de gewenste richting te bewegen druk je op één van de richtingtoetsen (onthoud: je moet rekening houden met twee verschillende bedieningssystemen).

· Je kunt Firo of Klawd de richting die hij opkijkt op doen bewegen door op de L1 toets te drukken.

Springen

· Als Firo of Klawd stil staat springt hij recht omhoog met de △ toets.

· Als Firo of Klawd rent springt hij naar voren met de △ toets.

Duiken

· Druk de X toets in

Klimmen

· Wanneer Firo of Klawd een ladder tegenkomt en je drukt op de △ toets, klimt hij erop.

· Wanneer Firo of Klawd een ladder tegenkomt en je drukt op de X toets, klimt hij langs de ladder naar beneden.

Draaien of opzij stappen

· Gebruik de L2 toets of de R2 toets om naar links of rechts te draaien (of opzij te stappen).

Het gebruik van de wapens

Firo heeft altijd zijn vuurwapen, en Klawd verliest zijn catapult nooit uit het oog; beide wapens beschikken over een oneindige voorraad munitie: beide wapens zijn zeer krachtig mits goed gebruikt, maar ze kunnen nog effectiever worden door het verzamelen van speciale items (zie Speciale items).

· Om in Firo of Klawd's kijkrichting te schieten druk je op de ○ toets.

· Om de lijst van wapens voor Firo en Klawd af te lopen gebruik je de R1 SELECT toets.

Merk op dat er plaatsen zijn waar het dragen van vuurwapens niet is toegestaan (zoals in de Bier Bar en het Pasta La Vista restaurant). Hier wordt in plaats van wapens gebruik gemaakt van de vuisten .

Het gebruik van de granaten

Handig wanneer een Bad Guy buiten het bereik van je wapen is - of om een hele bende Bad Guys snel uit te schakelen.

· Houd de ○ toets vast om een granaat uit te trekken.

· Gebruik de linker of rechter richtingtoets om Firo of Klawd te roteren; Firo of Klawd kunnen niet lopen terwijl ze een granaat vasthouden.

· Om de granaat in de kijkrichting van Firo of Klawd te gooien laat je de S toets los; hoe langer de ○ toets aanvankelijk vastgehouden wordt, des te verder wordt de granaat geworpen wanneer je hem loslaat (geen zorg, een granaat ontploft alleen wanneer hij iets raakt).

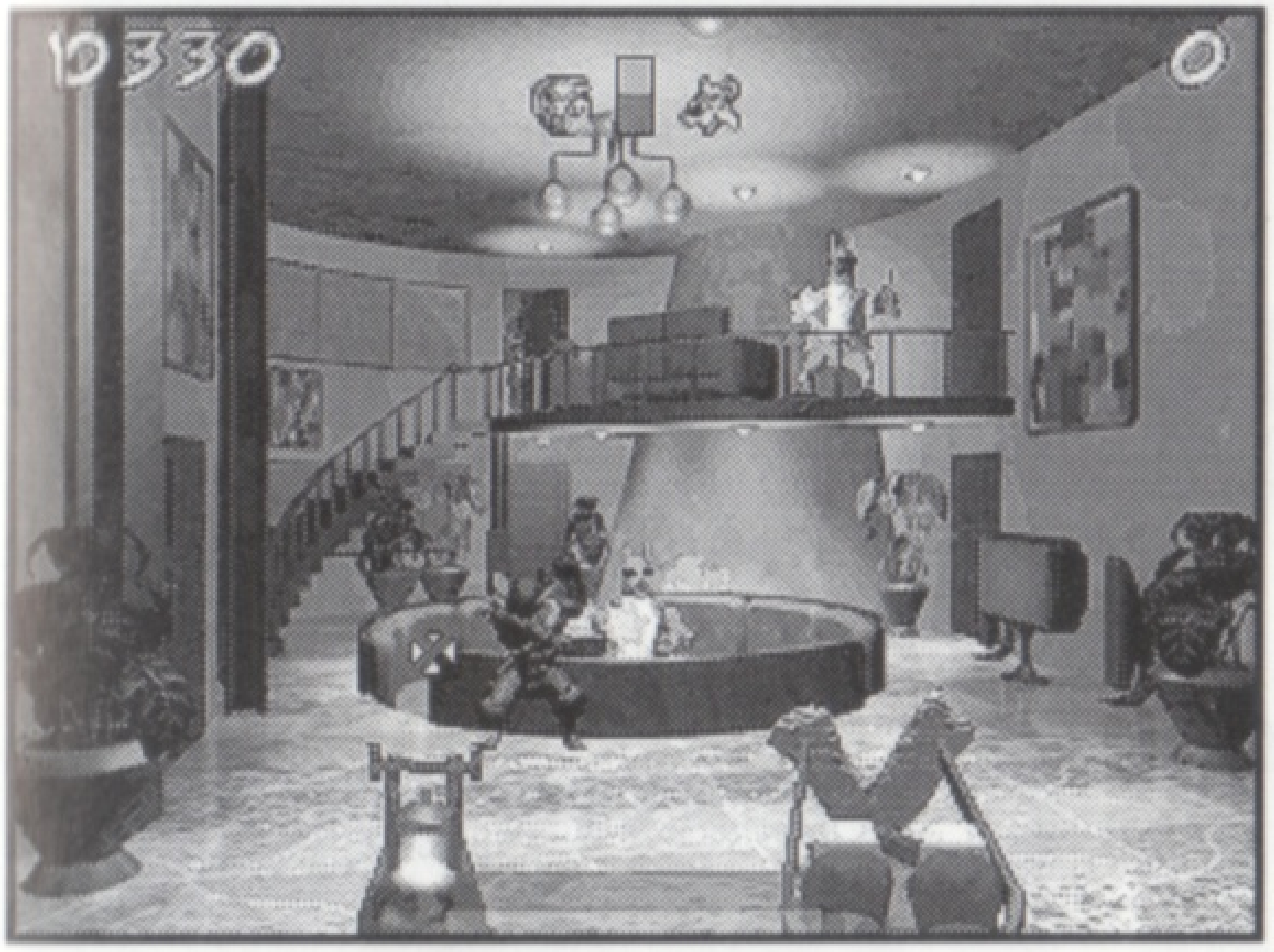
Het wisselen van bediening

...van Firo en Klawd - alleen in een 1 PLAYER spel.

· Druk op de SELECT toets om van bediening tussen Firo en Klawd te switchen.

Sub-spelen

Wanneer je een niveau afmaakt kun je deze sub-spelen tegenkomen.



Een verwoed vuurgevecht, gezien vanuit Firo's of Klawd's perspectief, met hevige aanslagen van bewapende Bad Guys die springend en schietend het scherm uitkomen; schiet ze neer voor ze de kans krijgen op jou te schieten (gelukkig is er een oneindige hoeveelheid munitie, maar denk eraan dat het tijd kost een wapen te herladen). Het dradenkruis geeft aan waar Firo's of Klawd's schoten gaan treffen (voor de duidelijkheid is Firo's dradenkruis rood, en dat van Klawd blauw).

· Gebruik de richtingtoetsen om het dradenkruis over het scherm te bewegen.

· Druk op de ○ toets om te vuren.

Wanneer je jezelf bewijst en de aanval overleeft verdien je een extra leven; als je faalt raak je een leven kwijt... Hoe dan ook, het spel gaat door, (tenzij je figuur z'n laatste leven verspeeld heeft natuurlijk). In een 2 PLAYER spel krijgt degene die de meeste Bad Guys neergeschoten heeft het extra leven.

Speciale items

Kijk hier naar uit. Een speciaal item pik je op door eroverheen te lopen.

GRANATEN Er zitten er vijf in elke kist.

DRIEDUBBEL VUUR 50 patronen voor het nu in gebruik zijnde wapen.

LEVEN Voor Firo of Klawd.

EERSTE HULP Een verbanddoos om Firo's of Klawd's gezondheid weer tot het maximum op te schroeven.

MACHINEGEWEER 50 schoten voor snelschiet-plezier.

KOGELVRIJ VEST Prettig om de scherpe kantjes van de kogels van de Bad Guys af te halen.

HOGE KRACHT MUNITIE Een magazijn met 20 superkogels.

KETTINGGEWEER 50 snelle hoge kracht kogels.

RICOCHET KOGELS Een doos met 20 kaatsende kogels.

RAKETTEN Een enkel explosief schot.

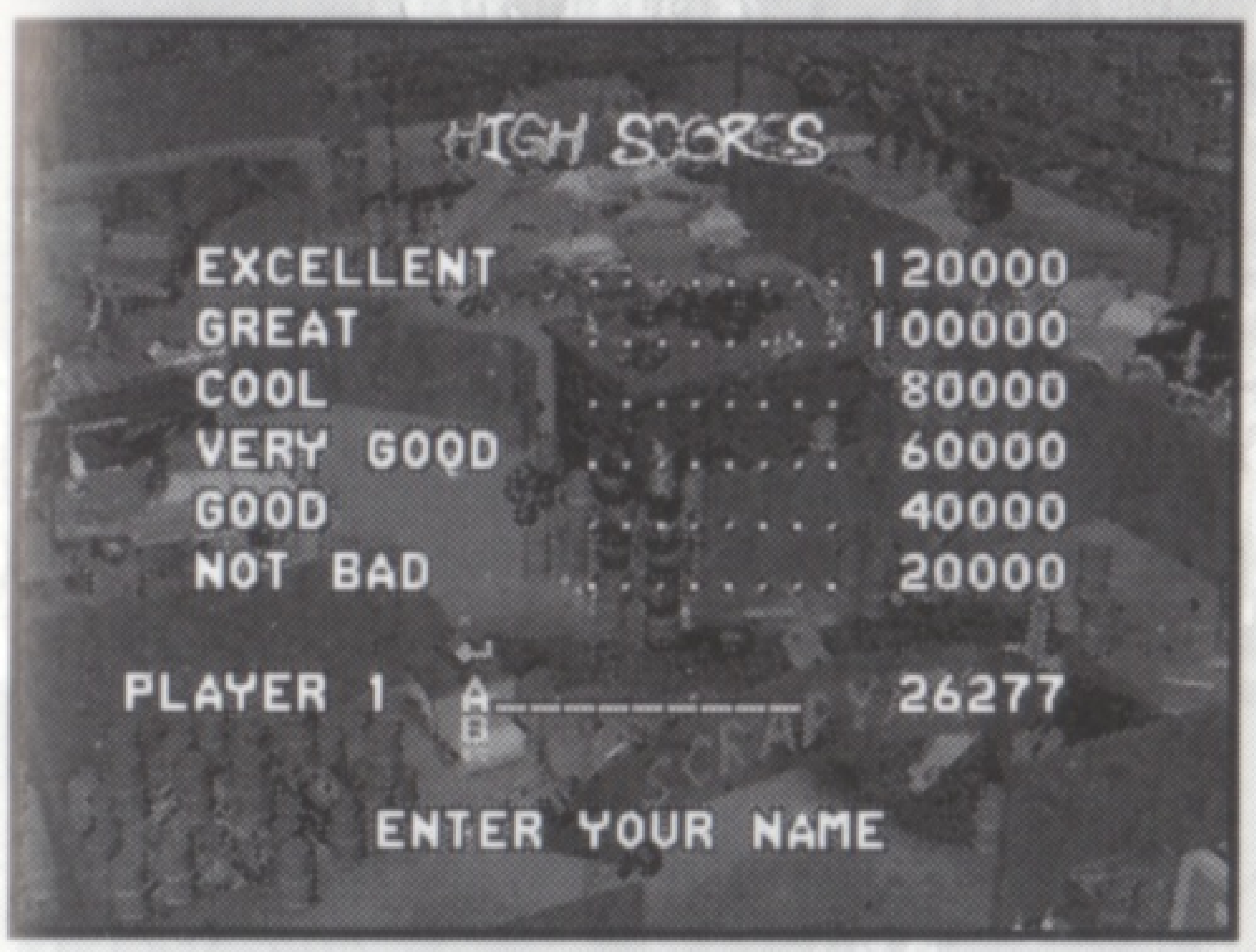
GELEIDE RAKETTEN Een enkel explosief schot dat het dichtstbijzijnde doel opzoekt.

GEZOCHT POSTERS De Mob (Bende) heeft deze over de gehele stad opgehangen, zodat er geen twijfel bestaat over wie Firo is en wie Klawd. Loop naar een poster toe en trek hem naar beneden. Als je 10 wanted posters verzamelt krijg je een extra leven.

 MIJNEN Niet op deze groene explosieven gaan staan!

Hoogste score tabel

Per dag worden de zes hoogste puntentellingen opgetekend, haal je de top? Wanneer je hoger scoort dan een bestaande high score kun je je naam invoeren (of een andere naam of bericht van maximaal 10 letters of cijfers). Bedenk dat je puntentellingen en namen verloren gaan zodra je de POWER toets van je PlayStation™ of OFF zet.



·Druk op de omhoog en omlaag richtingtoetsen om langs de beschikbare letters en cijfers te gaan.

· Druk op de X toets om de letter te registreren.

· Gebruik de linker en rechter richtingtoetsen om de beschikbare vakjes langs te lopen (of gebruik het pijltje naar links om de letter of het cijfer te wissen).

· Druk op de START toets om je naam te registreren (of gebruik het enter pijltje) en verlaat de Hoogste scores tabel.

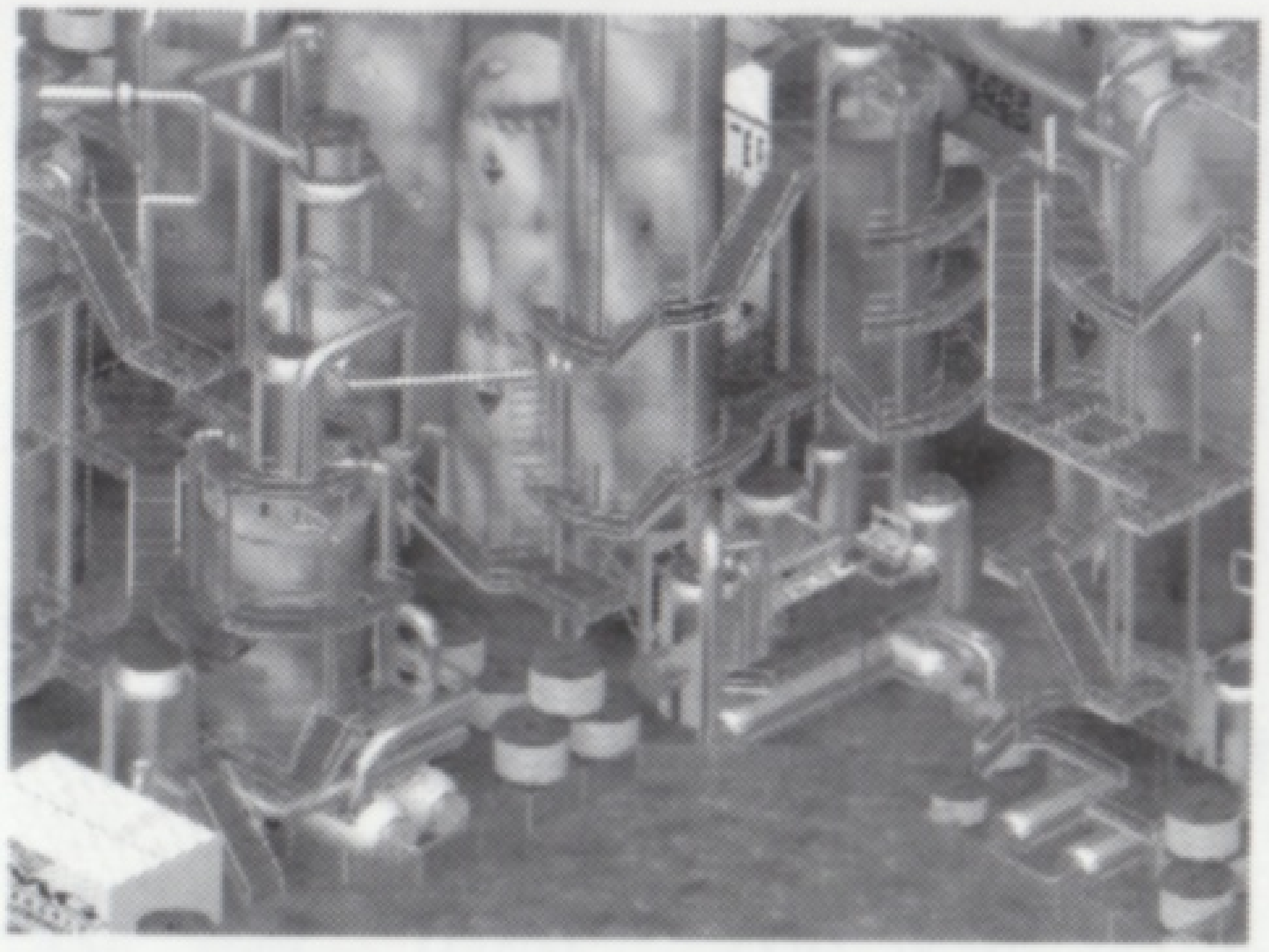
Welkom in New Yak City!

Dit is een grote stad, een hele grote stad. Hier is een beknopt overzicht van de locaties die je te zien kunt krijgen gedurende het spel....Prettige dag verder!

DE STRATEN Het leven is hard buiten op de hoofdstraten - en nog harder in de zijstraten en steegjes. Wees op je hoede voor Bad Guys die zich in stegen, gebouwen en portieken verstoppen.... en in zwarte limousines. Val niet van de daken - en pas op voor rokende hopen!

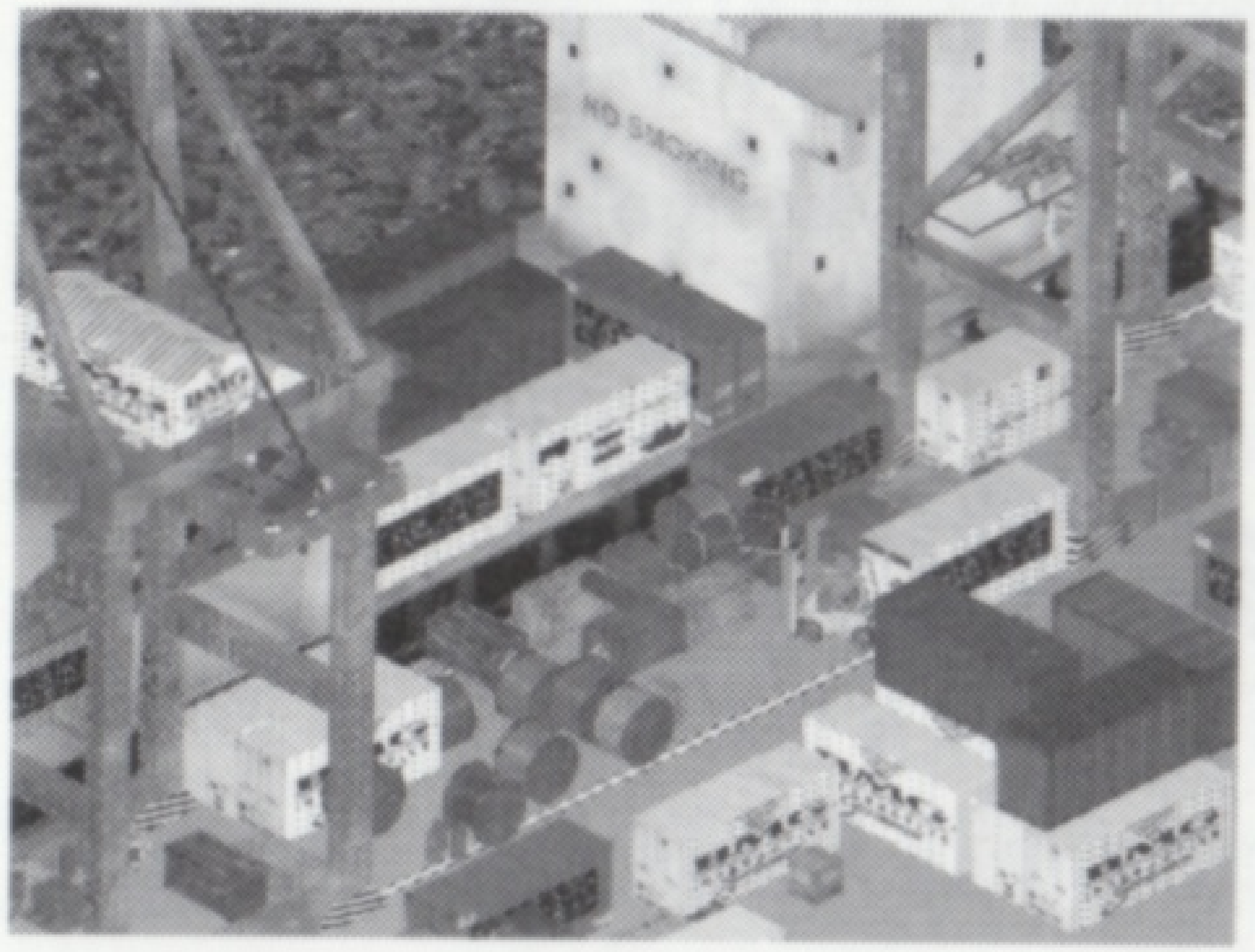
DE OUD-IJZER BULT

Een vreemde verzameling van auto's, huishoudelijke apparaten, olievaten en andere rommel. Vermijd de stoompijpen en val niet in de modder (Firo en Klawd kunnen niet zwemmen, zie je).



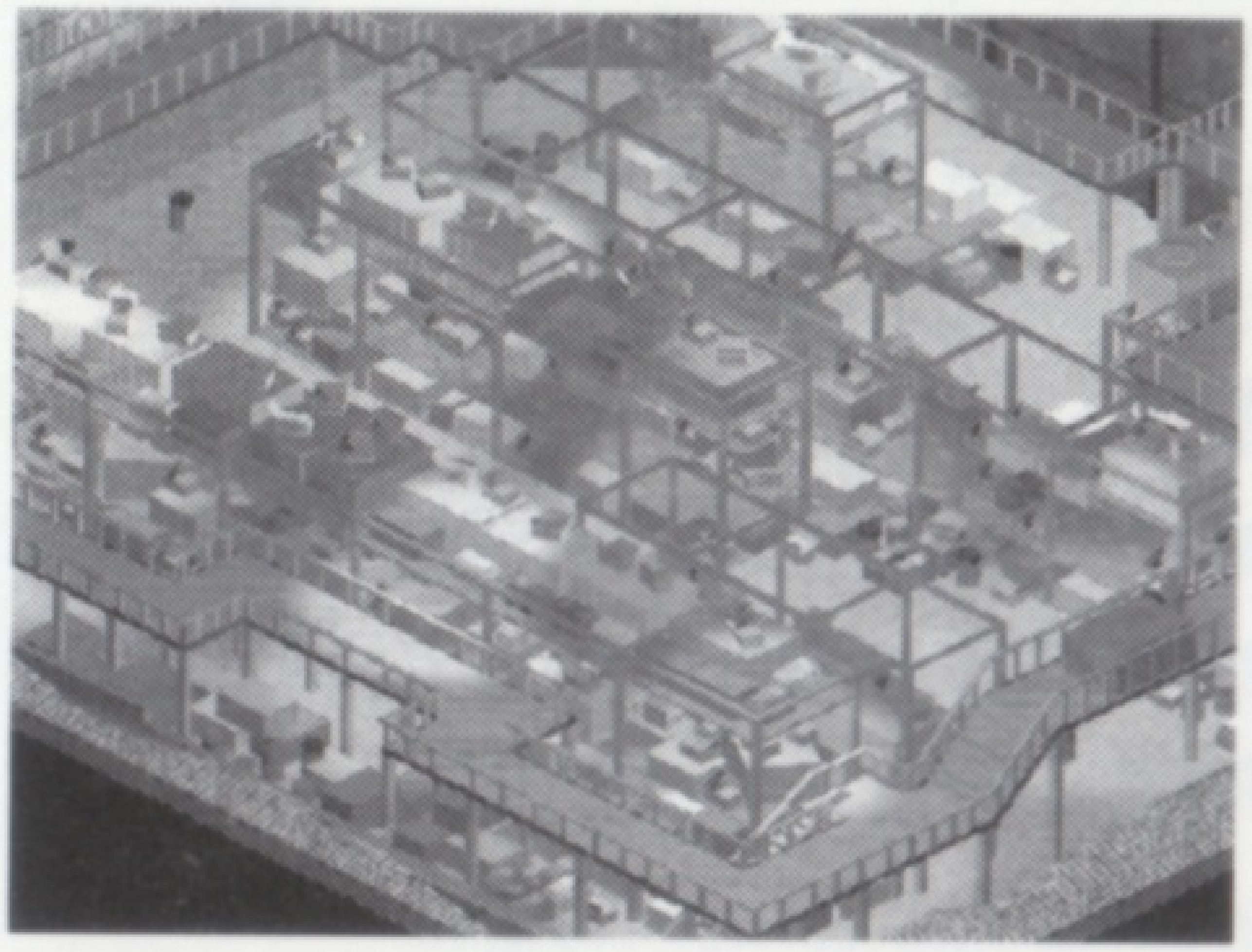
ICU CHEMISCHE FABRIEK

Een enorm netwerk van glimmende buizen, steigers en ladders dat bevolkt wordt door werknemers die overduidelijk teveel betaald krijgen; de meesten hanteren de allerbeste projektielen en vlammenwerpers. Je vraagt je misschien af waarom een tijdklok aan het aftellen is.....maar daar kom je wel achter.



DE HAVENS

Pier 13 staat bekend als een doolhof van kratten en containers. Het biedt ook plaats aan zaken als vorkheftrucks, kranen, gigantische rollen kabel, en te veel Bad Guys met teveel munitie, haat en tijd tot hun beschikking.

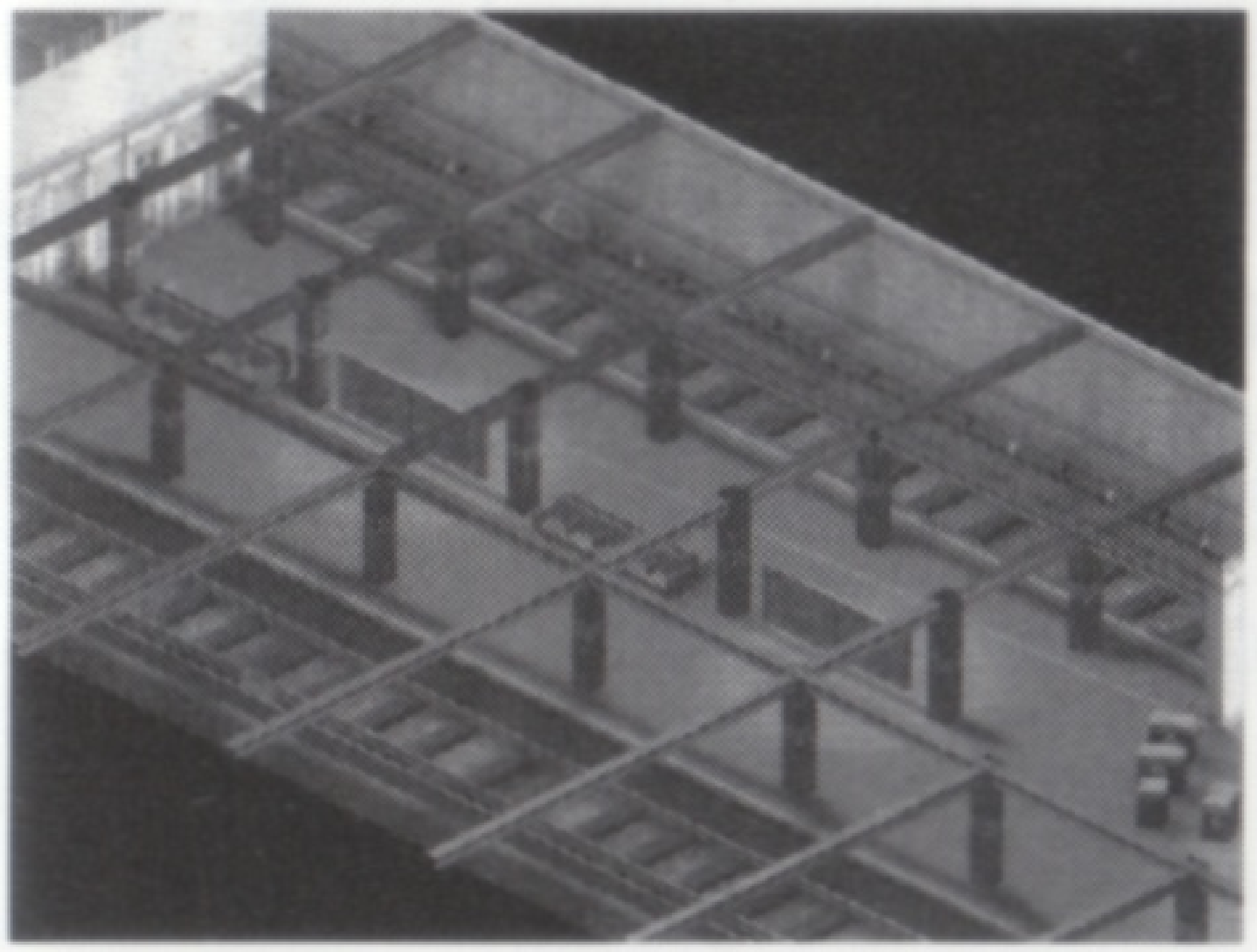


HET PAKHUIS

Wordt gedreven door Johnny de ijsbeer-broer van Vinny (je kent Vinny wel: grote bruine beer, de oud-ijzer boer). Weer een doolhof van kratten en containers, alleen deze keer zijn er ook trappen te beklimmen. En o ja; pas op voor de dodelijke Clan Ninja Muizen....

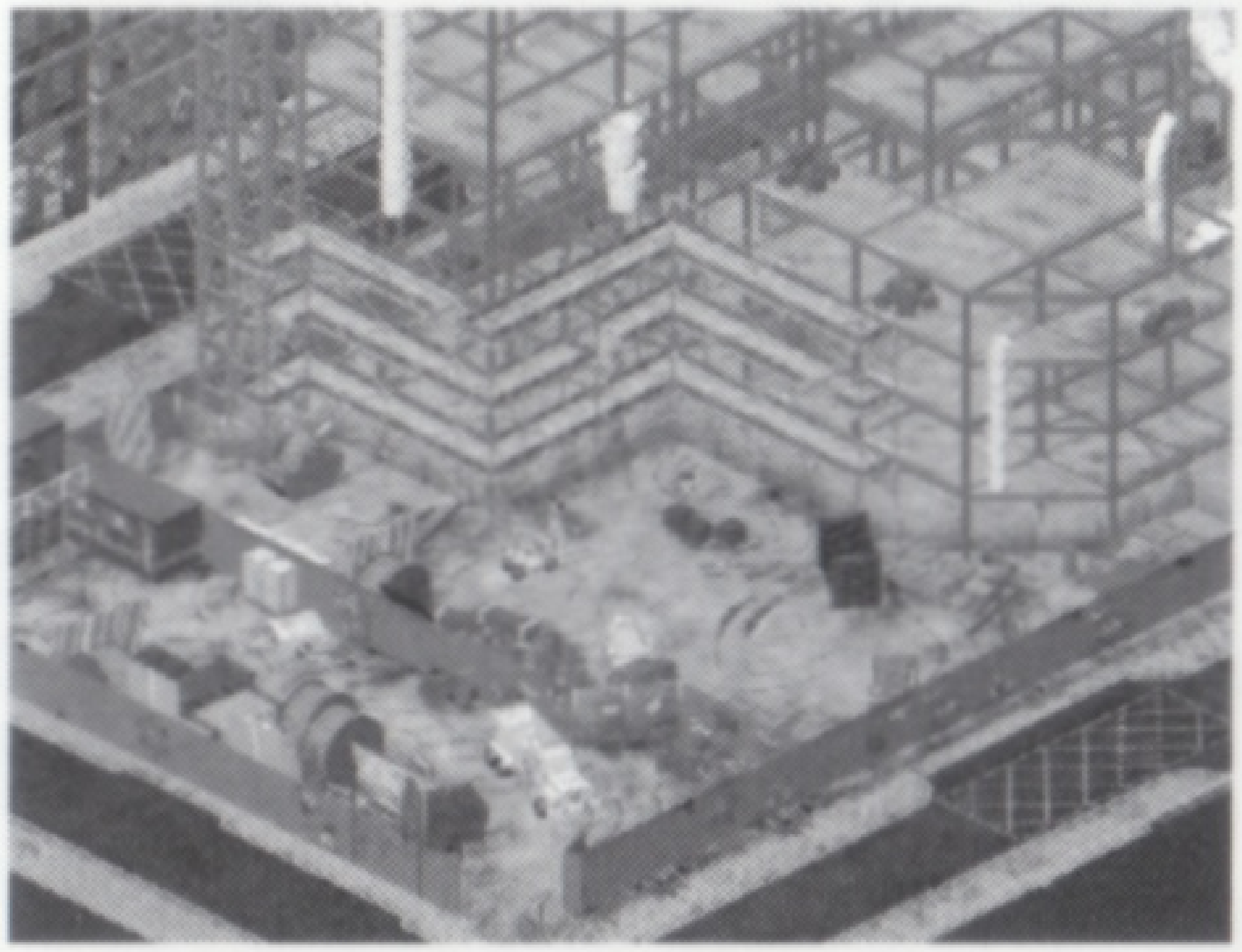
CENTRAL PARK

Het ziet er hier misschien vredig uit, maar je moet hier beslist niet naar toe zonder wapen en een ruime hoeveelheid munitie (uitkijken dus naar de verborgen speciale items). In het midden van Central Park ligt een ijsbaan, waar het plaatselijke psychopatische pinguïn ijshockeyteam (met de toepasselijke naam The Psycho Pinguïns) de schaatskunst oefent rondom een doolhof van schuttingen: kijk uit waar je loopt...



DE ONDERGRONDSE

Doe gemakkelijk en neem de trein... als je tenminste tegen de onverantwoordelijke belangstelling van de plaatselijke bewoners kunt: de punk-ratten Sid Viscose (haat honkbal maar is dol op de knuppels) en Johnny Return (verzamelt tweedehands messen).



HET BOUWTERREIN

Van eigenaars Bojitt en Runn, een zeer twijfelachtig duo met de gewoonte hun gereedschap te laten slingeren. Vermijd de vuurtjes - en de snoodaards die deze aangestoken hebben.

De Bad Guys (Slechterikken)

In New Yak City wonen wezens van velerlei vorm en omvang, de meeste zijn bewapend, - en allen zijn gevaarlijk. Hier volgen enkele beesten die je in Firo & Klawd zult ontmoeten.....

RALPH

De minst agressieve hond, onderschat hem echter niet.

JAKE

Weliswaar zo blind als een mol, maar nog altijd een hond met een machinegeweer, dus pas op.

SPIKE

Zo gek als een deur en rent rond als een loopse hond - en dat is ie dan ook.

HANS SCHNAPPS

Wees gewaarschuwd: deze gestoorde Doberman is doof, en hij kan je gesmeek om genade dus niet horen.

GRAMPS

Laat je door dit ouwetje niet om de tuin leiden, en maak dat je wegkomt als hij op gang komt.

TROFFA

Waarschijnlijk de minst lelijke van de twee soorten varkens die je zult tegenkomen, maar dat is alleen maar omdat hij in plaats van een geweer een hamer hanteert - laat hem dus niet te dichtbij komen.

HUGGIE

Hij is weliswaar een beer, maar hij wordt een rat wanneer hem dat uitkomt.

KITTY
Mmm. Heel aardig. Wees gewaarschuwd, hoewel ze prettig op het netvlies valt moet je deze leeuwin goed in de gaten houden.

TUSKER McLAIN
Maak kennis met de rijke walrus-baas van de Psycho Pinguïns . Of eigenlijk, doe het maar liever niet...

SAM
Een verachtelijke vos; dat maakt het tenminste prettiger hem van kant te maken....

DARREN
Hij bestaat uit pure spiermassa (zijn kop ook, helaas). Je zou hem naar waarheid een wild zwijn kunnen noemen, maar dat vat hij waarschijnlijk verkeerd op.

RICARDO
De krokodil-rechterhand van de Baas. Wat hij aan intellect mist maakt hij goed met spierkracht - en tanden.

Even wachten!

Vergeet niet na elke drie kwartier spelen een kwartiertje rust te nemen. Je kunt in plaats van je PlayStation™ uit te zetten, de actie tijdelijk stopzetten - maar niet al te lang hoor!

- Druk op de START toets om de actie stil te zetten en het pauzemenu op te roepen.
- Druk op de SELECT toets om het spel te beëindigen en naar het titelscherm te gaan.
- Gebruik de L1 of L2 toets om het volume van de muziek te verhogen of te verlagen.
- Druk op de R1 of R2 toets om het geluidsvolume te verhogen of te verlagen.
- Druk opnieuw op de START toets om het spel te hervatten.

Speeladviezen

Win! Wees de beste! Volg de onderstaande handige tips....

- Stel de DIFFICULTY (MOEILIJKHEID) in op EASY (GEMAKKELIJK) en gebruik het eerste niveau om het bedienen van Firo of Klawd onder de knie te krijgen.
- Onthoud dat wanneer je voor het eerst op een locatie verschijnt, het spel pas begint wanneer er op een controller toets gedrukt wordt.
- Schiet op alles wat beweegt.
- Bestudeer het gedrag en de bewegingen van de Bad Guys zodat je kunt voorspellen wat ze gaan doen, b.v.: als je buiten bereik van Fergus blijft schiet hij niet.
- Pas op: sommige Bad Guys (honden bijvoorbeeld) opereren in meutes, en dat maakt ze extra lastig.
- Kijk uit: sommige Bad Guys zijn alleen verdoofd wanneer ze vallen: bespring ze om ze af te maken voor ze weer opstaan.
- Vergeet niet te duiken wanneer er hevig geschoten wordt.
- Het is mogelijk de Bad Guys elkaar te laten neerschieten (door b.v. een goed getimede duik): het staat je vrij ze daarna hartelijk uit te lachen.
- Probeer je partner niet neer te schieten, vooral niet in een 2 PLAYER spel.
- Gooi granaten niet tegen muren - ze stuiten terug!
- De meeste speciale items komen vrij via dode Bad Guys; sommige zijn verborgen achter het landschap, ga dus vooral op ontdekking.
- Soms wankelt Firo of Klawd wanneer hij te dicht bij de rand van een platform komt, stap dus achteruit of hij valt!
- Wanneer Firo of Klawd knippert (b.v. wanneer een leven verloren en

een nieuw leven gewonnen is), betekent dit dat hij tijdelijk onkwetsbaar is: doe hier je voordeel mee, maar wees voorzichtig dat je niet te grazen genomen wordt.

· Onthoud dat Firo of Klawd geen wapens of een granaat kan afvuren terwijl hij zich op een ladder bevindt; wanneer hij getroffen wordt op een ladder, valt hij eraf.

· Als je valt kun je proberen de ladder vast te grijpen; beweeg er naar toe en druk op de omhoog toets.

· Wanneer je tijdens een spel voor één speler van figuurtje verandert, gaan je munitie, speciale items, levens, gezondheid en wanted posters ook mee. Maar! Wees op je hoede voor het figuurtje dat je niet bedient - hij verzamelt soms op zijn eigen houtje speciale items voor zichzelf, en dat betekent dat jij er je voordeel niet mee kunt doen.

· Raap eerste-hulp-dozen alleen op wanneer je ze nodig hebt.

· Kijk goed uit naar geheime gebieden.

· Je geduld wordt zeker beloond - als je maar lang genoeg op de juiste plaatsen rondhangt.

· En vergeet niet; je kunt een kat op meer dan één manier villen. " Hee! Dat is niet om te lachen!" Een voorbeeld....wanneer je Firo & Klawd voor het eerst speelt, en het duo verlaat het politiebureau, kun je kiezen of je gaat lopen of of je de auto neemt.

Je Firo & Klawd disc in de omgang

Compact discs zijn stevig, maar ze kunnen wel stuk, dus wees er een beetje voorzichtig mee.

· Probeer met je vieze vette vingertjes van de onderkant van de disc af te blijven.

· Mocht de onderkant van de disc toch vuil worden, veeg hem dan voorzichtig schoon met een zachte doek: gebruik geen enkele soort schoonmaakmiddel aangezien je daarmee het kwetsbare oppervlak van de disc beschadigt.

Crédits

Idee & Ontwerp	The Oliver Twins
Director	Philip Oliver
Programmeurs	Andrew Oliver
	Steve Bond
	Darren Wood
Tools & Utilities	John Whigham
Artists	Darren Yeomans
	Joff Scarcliffe
	Joss Adley
	Jim Barnes
	Tom Dicken
	Jay Weston
Idee Artist	Steve Rushbrook
	Kaart Editing
	Martyn Ash
	Saty Mann
Support Coders	Tony Povey
	Richard Hackett
Management	Malcolm Oliver
	Sue Ward
	Anne Corstaphine
Geluidsmanagement	George Stone
Originele Muziek	Phil Chill
	Colin Payne
Firo's stem	Paul Wallis
Klawd's stem	Tim Flavin
Andere stemmen	Robert Firth
Met speciale dank aan	Jaqui Lyons
	Kathleen Watson
	Alastair Graham
Speltesters	Steve Mann
	Darren Lloyd
	Ronnie Jackson
	Ken Jordan
Verpakking	Fluid Design
	ML Design
	Barry Lancaster-Smith
Marketing	Andrew Wright
	Gavin White
Producent	Mike Brown
Uitvoerend producent	Ian Mathias

De garantie op dit product is afhankelijk van de wettelijke voorschriften geldend in het betreffende land. Uw wettelijke rechten worden hierdoor niet aangetast. BMG Interactive behoudt zich het recht voor het in deze handleiding beschreven product te verbeteren op welk tijdstip dan ook en zonder voorafgaande kennisgeving. BMG Interactive geeft geen impliciete of expliciete garanties aangaande kwaliteit, verkoopbaarheid of geschiktheid voor enig ander doel van deze handleiding.

ISL

FIRO & KLAWD

Varning till användare

Denna diskett innehåller mjukvara för PlayStation-enheten, avsedd för hemmabruk. Använd aldrig denna diskett på andra maskiner då dessa kan förstöras. Denna diskett är enbart anpassad enligt europeiska PlayStation-specifikationer. Den kan inte användas på PlayStation-enheter anpassade enligt utomeuropeiska specifikationer. Läs instruktionsmanualen till din PlayStation noga för att tillförsäkra korrekt användning. När du stoppar in denna diskett i PlayStation-enheten måste du se till att rätt sida är vänd uppåt (sidan med förtryckt speltitel). Se till att du inte vidrör diskettens yta utan håller den längs kanten. Håll disketten ren och fri från rispor. Om ytan blir smutsig bör du torka den försiktigt med en mjuk trasa. Förvara inte disketten nära någon värmekälla, i direkt solljus eller på platser med hög fuktighet. Använd aldrig en diskett som spruckit, disfigurerats eller reparerats med självhäftande material, då detta kan leda till felaktig återgivning.

För din hälsa

• Ta en paus på ca 15 minuter varje timme medan du spelar. • Spela inte om du är mycket trött eller har sovit för lite. • Se till att rummet du spelar i är väl upplyst, och sitt så långt från skärmen som sladden tillåter. • Vissa individer drabbas av epileptiska anfall när de utsätts för blinkande ljus i det vardagliga livet. Dessa personer kan drabbas av attacker när de tittar på TV eller videospel. Även de spelare som inte tidigare drabbats av attacker kan lida av hittills oupptäckta epileptiska tillstånd. Konsultera din läkare innan du börja bruka videospel om du lider av epilepsi, eller uppsök läkare utan dröjsmål om du skulle uppleva något av följande: yrsel, förändrad synförmåga, muskelryckningar, andra ofrivilliga rörelser, förlorad känsla för omgivningen, mentala rubbningar och/eller konvulsioner.

Se sista sidan i denna manual för hur man kontaktar Kundtjänst (Customer Service No.)

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

© 1996 Interactive Studios. © 1996 BMG Interactive. Alla rättigheter förbehållna. Enbart för hemmabruk. Olovlig kopiering, bearbetning, uthyrning, utlåning, återförsäljning, användning i arkadhallar, användning mot betalning, sändning, kabelöverföring, offentlig visning, distribution eller olovligt utdrag ur denna produkt, eller varumärken och upphovsrätter som bildar del av denna, är förbjudet. Utgiven av BMG Interactive. Utvecklad av Interactive Studios.

1-2 Players

SLES-00094

ISL

FIRO & KLAWD

Svenska

STUD

Att starta

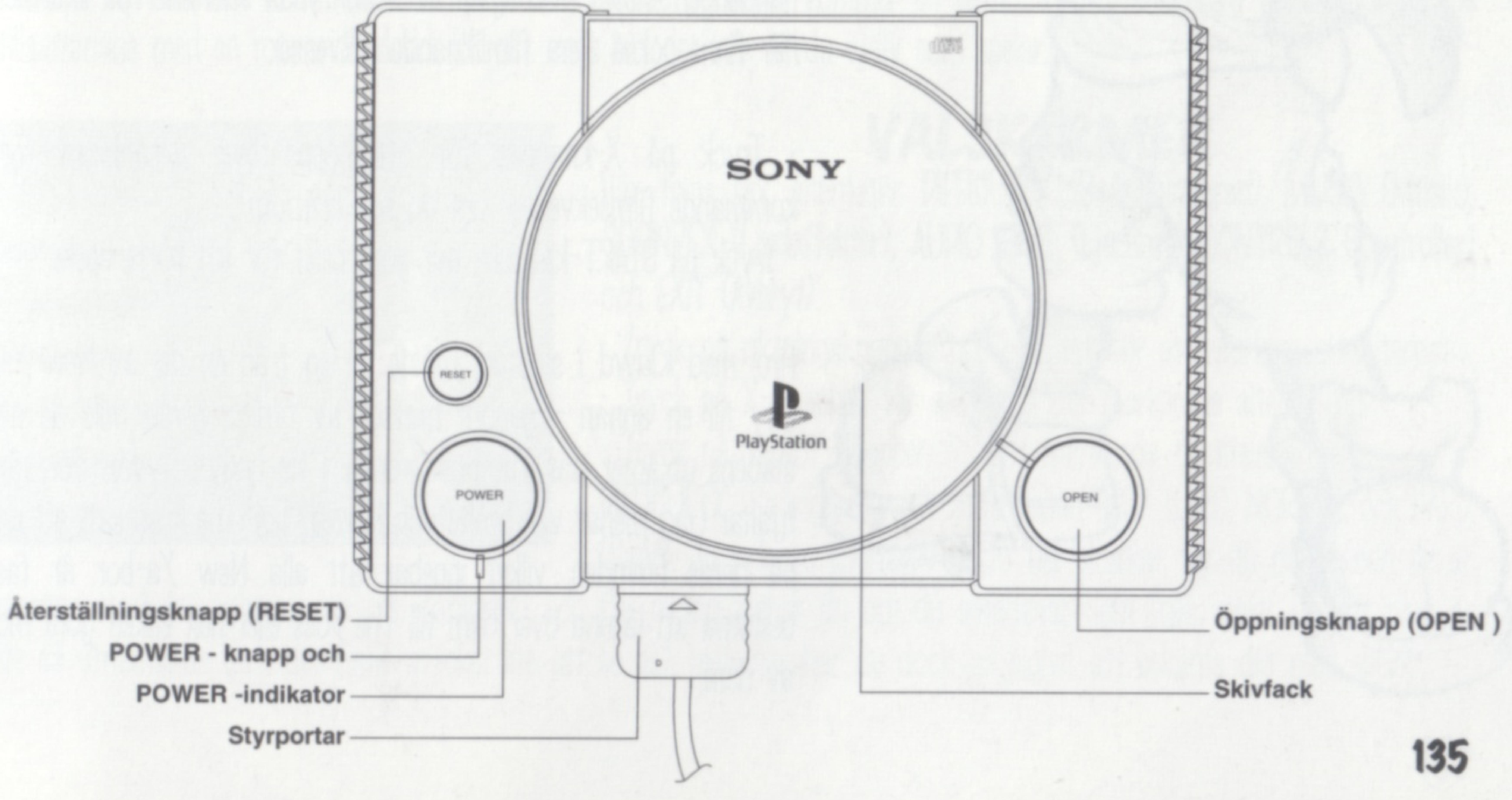
· Se till att din PlayStation™-enhet är installerad enligt instruktionerna i handboken. Anslut en eller två kontrollplattor.

· Se till att POWER-knappen befinner sig i läge OFF (Av) innan du stoppar in CD-skivan Firo & Klawd med etiketten synlig i PlayStation™-enheten.

· För POWER-knappen till läge ON (På). PlayStation™-logon visas. När titelskärmen visas kan du börja spela Firo & Klawd.

· Om Sony-skärmen eller titelskärmen inte visas för du POWER-knappen till läge OFF. Se till att din PlayStation™-enhet är korrekt installerad och att CD-skivan Firo & Klawd är korrekt instoppad innan du åter för POWER-knappen till läge ON.

KOM IHÅG! Se alltid till att PlayStation™-enhetens POWER-knapp befinner sig i läge OFF innan du stoppar in eller plockar ut CD-skivan Firo & Klawd.



Felsökning

Om Firo & Klawd mot förmodan inte skulle fungera kontaktar du vår kundtjänst på följande adress: Customer Services Department at BMG Interactive, Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW, eller ringer +(0)171 384 7864 mellan 10.00 och 16.00 (brittisk tid) måndag till fredag. Vi behöver veta så mycket som möjligt om hur ditt system är konfigurerat, så var beredd på att ge denna information. Om du skriver måste du komma ihåg att ange ditt namn, adress och telefonnummer.

Det hela börjar...

...med en tecknad inledning. I Firo & Klawd fortskrider nämligen inte handlingen enbart med hjälp av actionfyllda sekvenser på skärmen. Här finns också flera filmliknande sekvenser.

· Tryck på X-knappen för att hoppa över inledningen (och kommande filmsekvenser om du har bråttom).
· Tryck på START-knappen när som helst för att börja spela.

Firo, med Klawd i släptåg, måste ta sig från en del av New Yak City till en annan - genom massor av farliga nivåer tills de når stadens utkanter där The Boss väntar i sin lyxlya. Tyvärr för våra hjältar (jag menar vår hjälte och Klawd) har The Boss satt ett pris på deras huvuden, vilket innebär att alla New Ya-bor är fast beslutna att lämna över dem till The Boss eller helt enkelt göra mos av dem.

TITELSKÄRMEN

Här finns tre alternativ: OPTIONS (Alternativ), START och 1 PLAYER (1 spelare). Markera det alternativ som ska väljas.

· Tryck på riktningsknapp vänster eller höger för att markera ett alternativ.

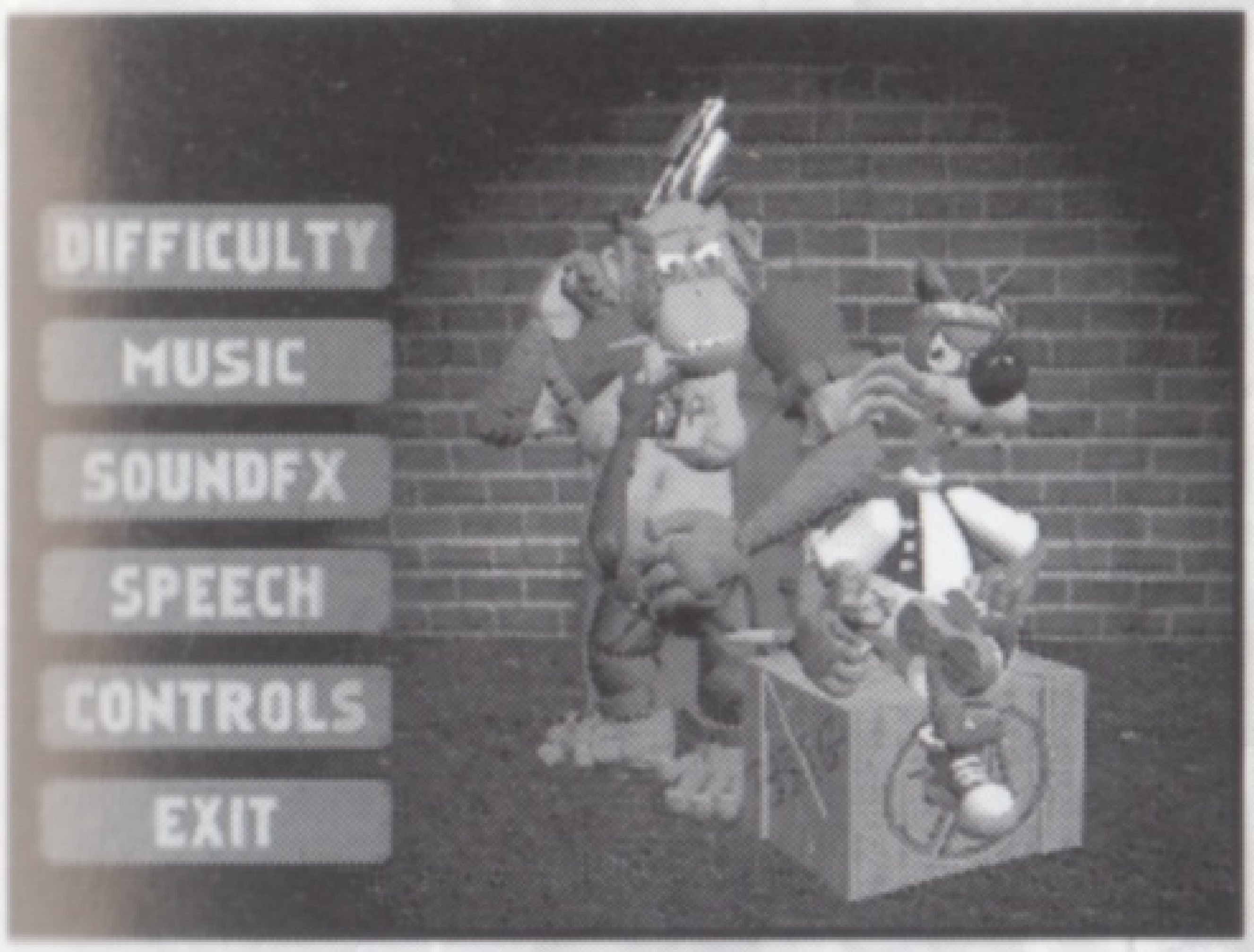
· Tryck på X-knappen för att välja det markerade alternativet.

OPTIONS (Alternativ): Välj detta för att kalla upp valskärmen (se Valskärmen

START Gissa vad?

1 PLAYER (1 spelare): Välj detta för att spela som Firo eller Klawd (lägg märke till att du kan ta kontroll av den andra figuren under spelets gång). Alternativet 2 PLAYER (2 spelare) är bara tillgängligt om två kontrollplattor är anslutna (observera att den nye spelaren kan hoppa med i spelet när som helst genom att trycka på START-knappen på den andra kontrollplattan).

Tänk på att om inte kontrollplattan används under 30 sekunder kommer en demo av Firo & Klawd i aktion att visas (tillsammans med en roterande sköld för att ange att det inte är du själv som spelar).



VALSKÄRMEN

Här finns sex alternativ: **DIFFICULTY (Svårighetsgrad), MUSIC (Musik), SOUNDFX (Ljudeffekter), AUDIO TEST (Ljudtest), CONTROLS (Kontroller)** och **EXIT (Avbryt)**.

· Tryck på riktningsknappar upp eller ner för att markera ett alternativ.

· Tryck på X-knappen för att välja det markerade alternativet.

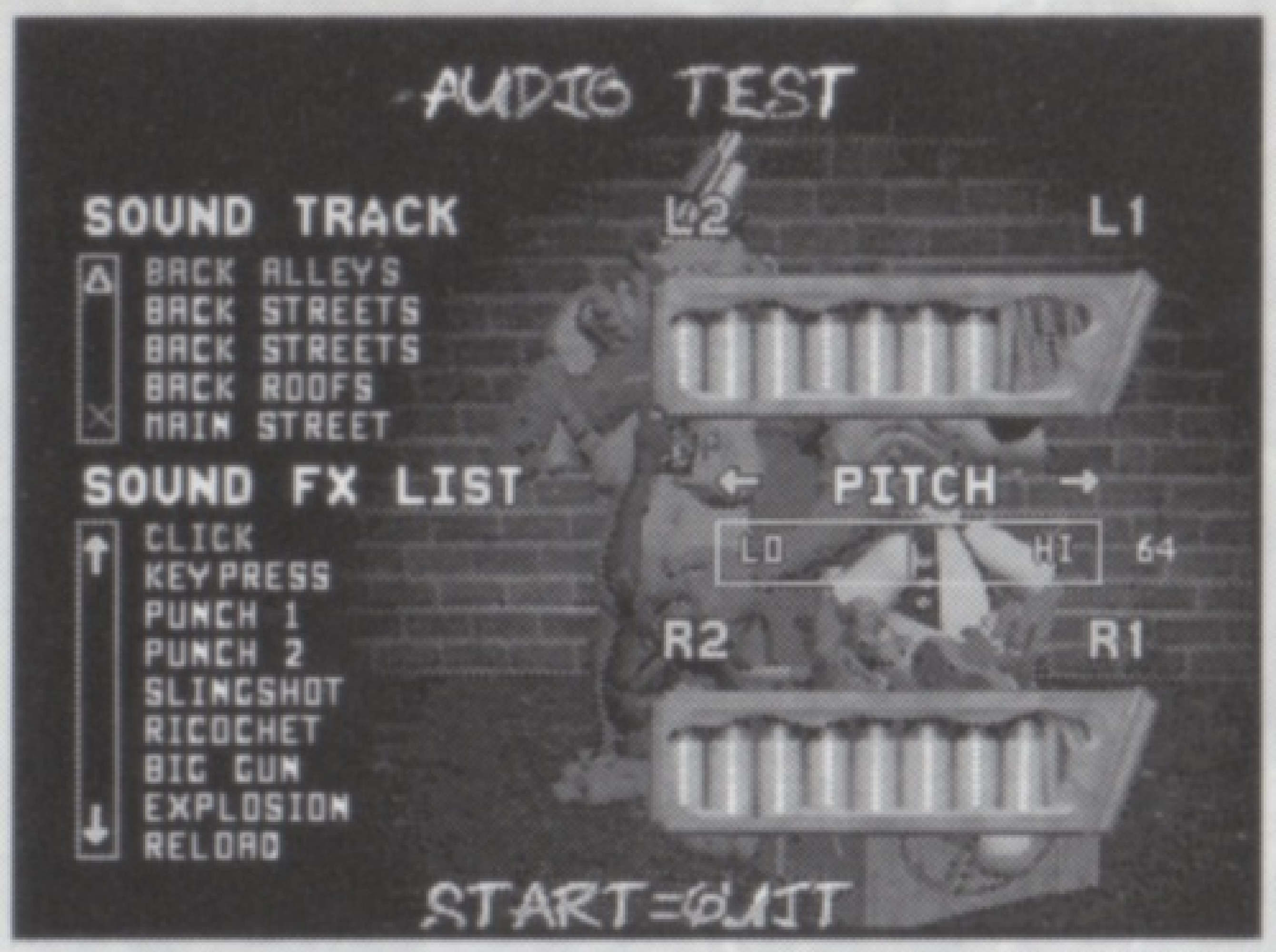
· Tryck på SELECT-knappen för att återvända till titelskärmen.

DIFFICULTY (Svårighetsgrad): Välj mellan EASY (Lätt), NORMAL och HARD (Svår). Ju svårare alternativ desto fler skurkar får du möta (och de är minsann starkare, aggressivare och farligare) och fler poäng tjänar du om du avlägsnar dem från spelet. En lätt nivå är inte så utmanande (och det finns mycket lite att se på), men här har du dock möjlighet att bekanta dig med spelet.

MUSIC (Musik): Volymen representeras av ett patronknippe.

· Tryck på riktningsknapp vänster eller höger för att minska eller höja volymen.

SOUNDFX (Ljudeffekter): Precis som musikalternativet.



AUDIO TEST (Ljudtest): Med detta alternativ kan du i lugn och ro lyssna på de musik- och ljudeffekter som används i Firo & Klawd. Den musik- eller ljudeffekt som ska spelas kommer att märkas med röd färg.

· Tryck på △ eller X-knappen för att flytta musikmarkören upp eller ned på listan (lägg märke till den blinkande CD-skivan i skärmbildens hörn som anger att sökning pågår).

· Tryck på L2 eller L1-knappen för att minska eller höja musikvolymen.

· Tryck på riktningsknapp upp eller ner för att flytta ljudeffektsväljaren upp eller ned på listan.

· Tryck på □ eller ○-knappen för att spela markerad ljudeffekt.

· Tryck på R2 eller R1-knappen för att minska eller höja ljudeffektens volym.

· Tryck på riktningsknapp vänster eller höger för att minska eller höja tonläget (återgivningen) för ljudet.

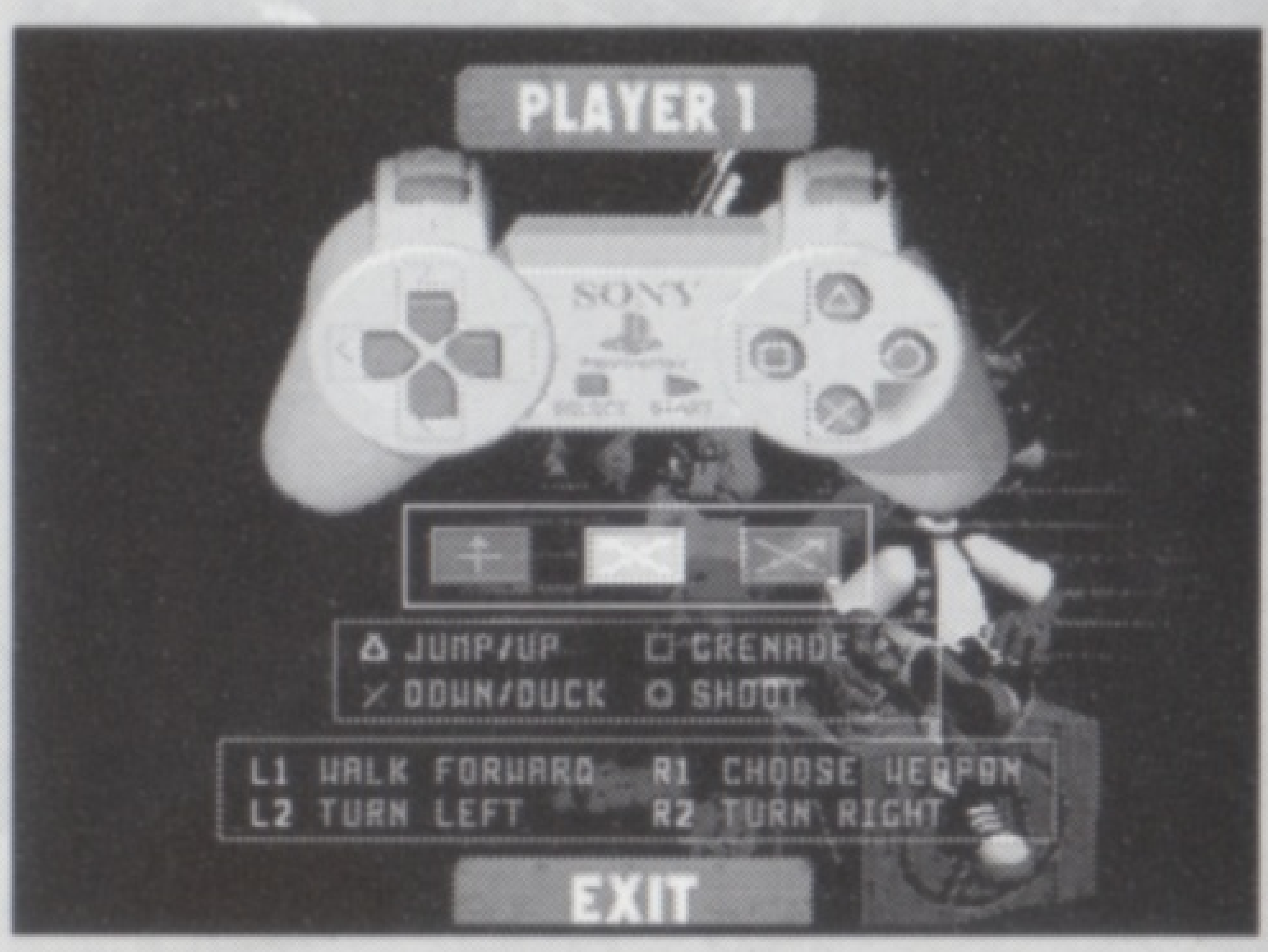
· Tryck på START-knappen för att återvända till valskärmen.

CONTROLS (Kontroller): Med detta alternativ kan du modifiera vissa funktioner så de passar dig bättre - men prova de förhandsinställda alternativen först (se Ta Kontroll...). Kontrollerna kan indelas i tre olika grupper: Riktningskontroller, actionkontroller och avancerade kontroller.

· Tryck på riktningsknapp upp eller ner för att markera de kontroller som ska ändras.

· Tryck på riktningsknapp vänster eller höger för att gå igenom tillgängliga kontrollmöjligheter.

Välj EXIT för att återvända till valskärmen.

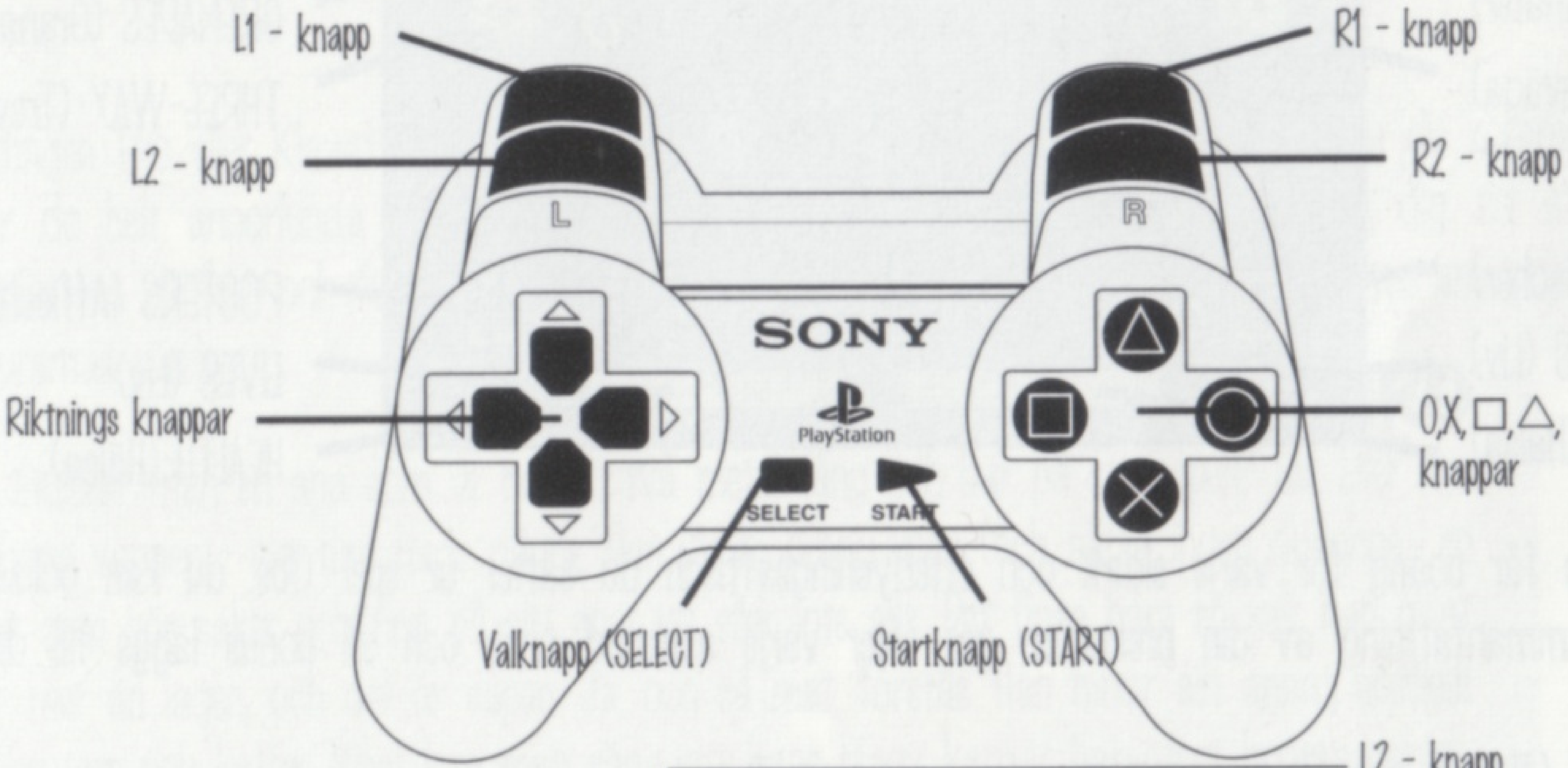


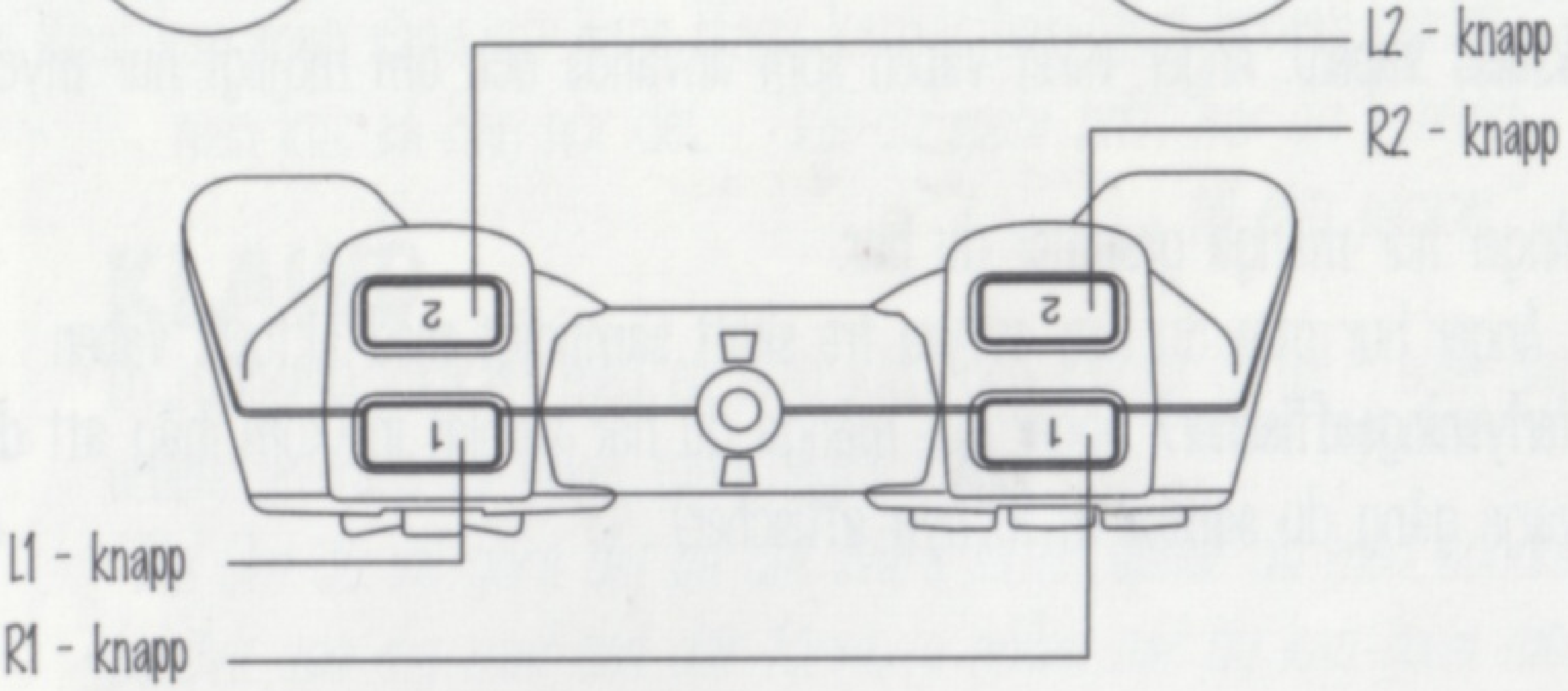
Directional Controls (Riktningskontroller): Tre riktningar är möjliga: rakt upp (förhandsinställt) eller diagonalt till vänster eller höger (följer landskapets konturer).

Action Controls (Actionkontroller): Detta avser mycket viktiga funktioner som hopp, ducka, kasta granater och skjuta med vapen.

Advanced Controls (Avancerade kontroller): När du vant dig vid Fire & Klawd kommer du att uppskatta dessa finesser (som att vända på stället och sidsteppa).

EXIT (Avbryt): Välj detta för att återvända till titelskärmen.





Vad du kan förvänta dig att se under spelets gång

Som du ser tilldrar sig händelserna i 3D-miljö (betraktad ur vad som kallas för ett isometriskt perspektiv, om du är intresserad). I takt med att Firo och Klawd tar sig över landmassorna kommer denna funktion att följa deras rörelser.

SCORE (Poäng): Du får poäng för varje skurk och efterlysningsaffisch du sätter ur spel. Obs: du kan också plocka bonuspoäng (en sammanfattning av din prestation ges efter varje avslutad nivå, och all bonus läggs till din totala poängsumma).

CURRENT WEAPON (Aktuellt vapen): Anger vilket vapen som används och om möjligt hur mycket ammunition som finns kvar.

GRENADES (Granater): Anger hur många granater du har.

THREE-WAY (Treväga): Anger hur ofta du kan avfyra tre skott samtidigt med aktuellt vapen.

WANTED POSTERS (Efterlysningsaffischer): Anger hur många du har samlat in (kom ihåg att du tjänar en extra Firo eller Klawd att spela med varje gång du samlar in 10 nya affischer).

LIVES (Liv): Anger hur många Firo eller Klawd-figurer du har kvar (du inleder med tre). Obs: denna ikon börjar blinka när du spelar med ditt sista liv.

HEALTH (Hälsa): Denna representeras av en horisontell stapel som minskar varje gång Firo eller Klawd skadas när de kolliderar med skurkar, kulor eller något annat otrevligt (till exempel marken efter ett långt fall).

Lägg märke till att statusinformationen enbart ges när den behövs, t.ex. när du får poäng, vapen eller förbättrar din hälsa, men också när kontrollen övergår till den andre figuren.

· Tryck på Select-knappen i ett spel för 2 PLAYER (2 spelare) för att se din status.

Ta Kontroll...

...av antingen Firo eller Klawd. Varje figur har sina egna styrkor och svagheter, och som du kommer att se (och höra) reagerar de helt annorlunda inför olika situationer. Innan du börjar spela bör du ge dig tid att bekanta dig med kontrollplattans rörelser och funktioner. Lägg märke till att de förhandsinställda kontrollerna används för att illustrera de två figurernas rörelser.

FIRO

Hur titulerar man en apa som är nästan två meter lång och bär på ett vapen? Sir. Eller Firo för hans vänner - om han hade några. Han är en orang-utan (och alltså ingen duvunge), en snut som gör saker och ting på sitt eget vis eller inte alls. Det finns bara en sak han gillar mer än lagen, och det är vapen. Ja, och så mat, förstås. Han hatar allt annat, speciellt lagbrytare och katter. Visst kan man säga att hans långa karriär har gjort honom cynisk, men inte så han hör det.. *"Vill du spela tufft har du kommit till rätt person."*

KLAWD

En rutinerad vildkatt med en bred käft och kvicka fötter - som han har nytta av i sitt arbete: leverans av paket, utan några frågor.

"Du! Om du vill göra det på det svåra sättet spelar du med honom, men varför ska du behöva apa dig med den där förväxta nollan när du kan spela med mig? Jag har rörelserna, jag har charmen, jag har utseendet... jag ser en pistol som en stor apa riktar mot mitt huvud. Jag måste kila..."

Spring

· Tryck på en av riktningsknapparna för att få Firo eller Klawd att röra sig i avsedd riktning (kom ihåg: det finns två alternativa kontrollalternativ att använda).

· Alternativt, tryck på L1-knappen för att få Firo eller Klawd att gå i den riktning näsan pekar.

Jump

· Tryck på △ -knappen när Firo eller Klawd står stilla för att hoppa.

· Tryck på △ -knappen när Firo springer för att hoppa i den riktning näsan pekar.

Ducka

· Tryck på X-knappen.

Climbing

· Tryck på △ -knappen när Firo eller Klawd står framför en stege för att klättra upp för denna.

· Tryck på X-knappen när Firo eller Klawd står framför en stege för att klättra ned för denna.

Vända eller sidsteppa

· Tryck på L2 eller R2-knappen för att vända på stället (eller alternativt sidsteppa) till vänster eller höger.

Använda vapen

Firo har alltid med sig sin pistol och Klawd släpper aldrig greppet om sin katapult. Båda vapnen har tillgång till ett obegränsat ammunitionsförråd. Båda vapnen är effektiva om de handskas på rätt sätt, men kan göras än mer effektiva med hjälp av specialföremål (se Specialföremål).

· Tryck på ○-knappen för att avfyra aktuellt vapen i den riktning Firos eller Klawds näsor pekar.

· Tryck på R1 SELECT-knappen för att bläddra igenom de vapen som innehas av Firo eller Klawd.

Observera att det finns vissa platser där vapen inte är tillåtna (som i ölcaféet och restaurangen Pasta La Vista). Där använder man således knytnävarna.

Använd granater

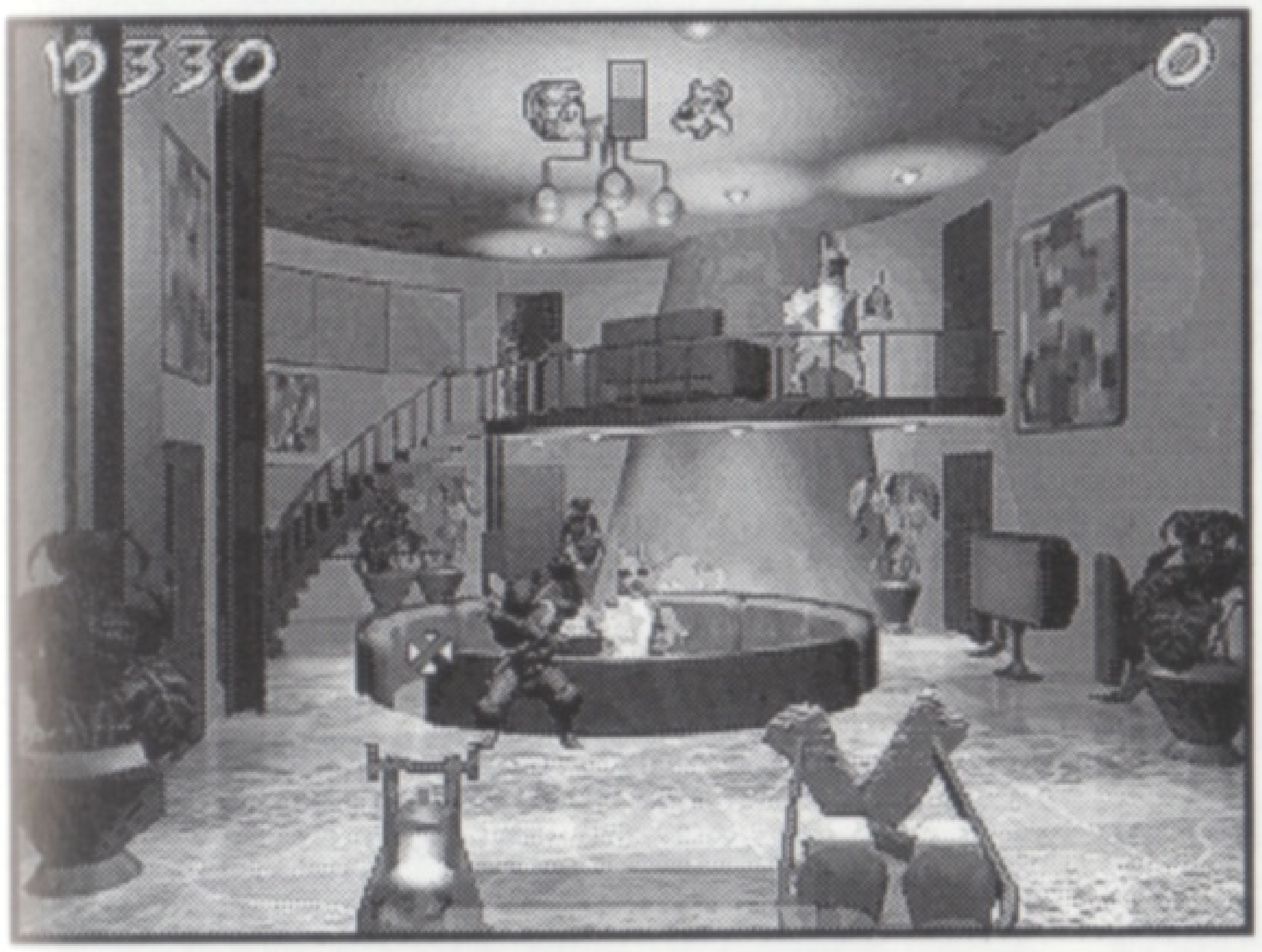
Granater kommer väl till pass när en skurk befinner sig utom skotthåll - eller när du snabbt behöver oskadliggöra ett helt gäng skurkar.

· Håll ▢-knappen nedtryckt för att plocka fram en granat.
· Tryck på riktningsknapp vänster eller höger (eller vändknappen) för att få Firo eller Klawd att snurra 360 grader. Observera att Firo eller Klawd inte kan gå när de håller i en granat.
· Släpp ▢-knappen för att kasta granaten i den riktning Firos eller Klawds näsa pekar. Ju längre [SQUARE]-knappen hålls nedtryckt desto längre kommer granaten att kastas (var inte orolig; granaterna exploderar enbart när de träffar någonting).

överför kontroll...

...mellan Firo och Klawd - men bara i spel för 1 PLAYER (1 spelare).
· Tryck på SELECT-knappen för att överföra kontrollen mellan Firo och Klawd.

Bonusspel



Då och då kan du hamna i ett av dessa spel när du slutfört en nivå.

Det handlar om total skottlossning sett ur Firos och Klawds synvinkel, med massor av skurkar som hoppar fram och skjuter på och utanför skärmen. Skjut dem innan de skjuter dig (lyckligtvis är ammunitionen obegränsad, men kom ihåg att det tar tid att ladda om). Ge akt på siktkorset som talar om var Firos eller Klawds skott kommer att hamna (för att göra det lättare för dig är Firos röd och Klawds är blå).

· Tryck på riktningsknapparna för att flytta siktkorset på skärmen.
· Tryck på ○-knappen för att avfyra ditt vapen.

Om du överlever attacken visar du dig värdig ett extraliv. Om inte har du förlorat ett liv. Under alla omständigheter fortsätter spelet (såvida inte din figur har slut på sina liv, förstås). Obs: i ett spel för 2 PLAYERS (2 spelare) kommer den figur som skjuter ned flest skurkar att få ett extraliv.

Specialföremål

Håll utkik efter dessa. Du plockar upp ett specialföremål genom att passera över det.

GRANATER Det finns fem i varje låda.

TREVÄGA ELDGIVNING 50 skott till aktuellt vapen.

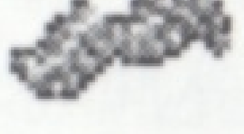
EXTRALIV För antingen Firo eller Klawd.

FÖRSTA HJÄLPEN En låda som helt återställer Firos eller Klawds hälsa.

MASKINGEVÄR 50 salvor häftig snabbeld.

SKOTTSÄKER VÄST Precis vad som behövs för att dämpa skurkarnas kulor.

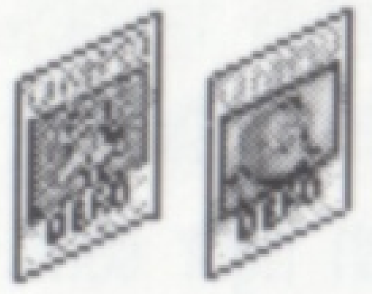
EXTRA KRAFTIG AMMUNITION Ett magasin med 20 superkulor.


KULSPRUTA 50 salvor kraftig snabbeld.

RICOSCHETT-KULOR Ett magasin med 20 studsande kulor.

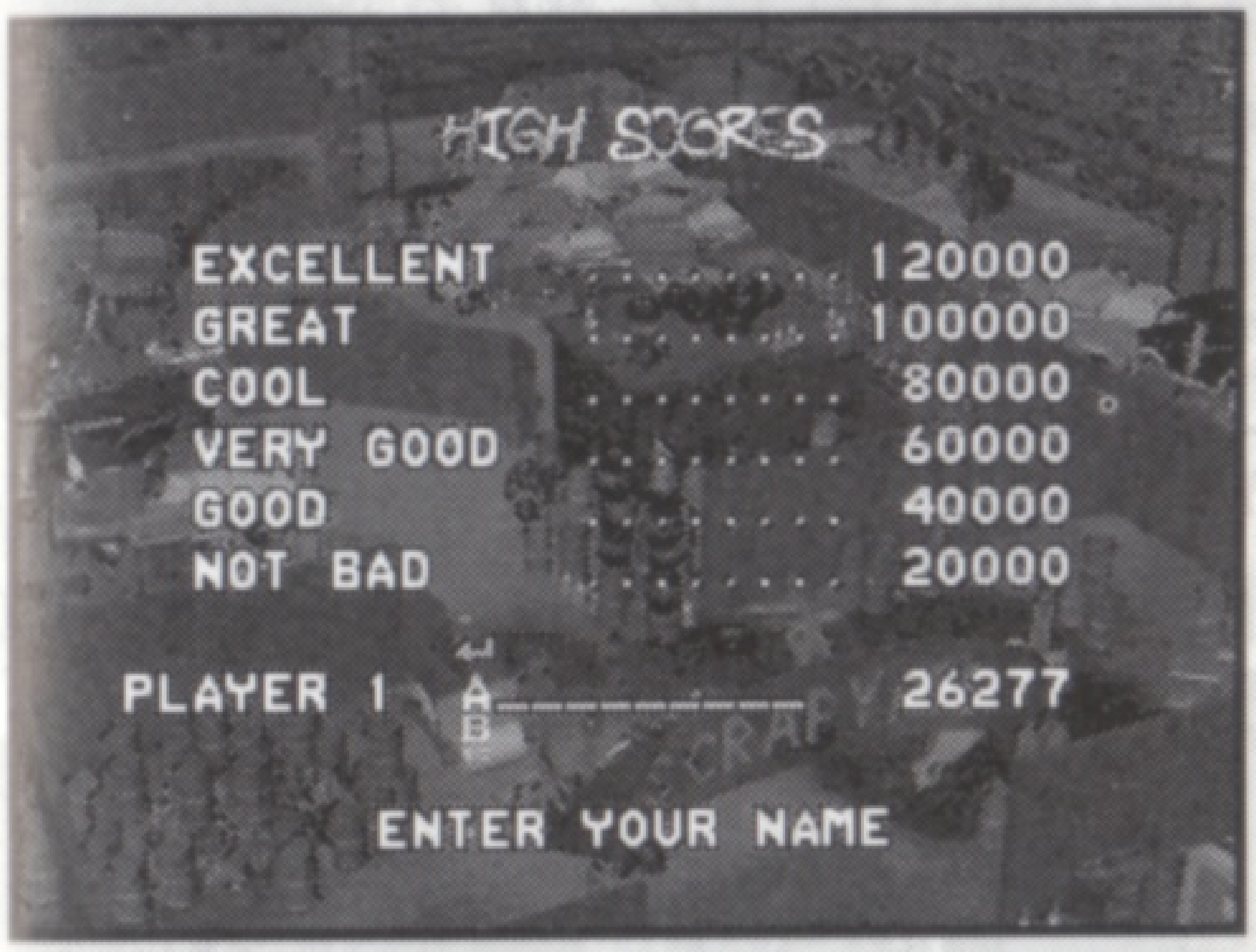
RAKETER En enda stor explosion.

MÅLSÖKANDE MISSILER En enda stor explosion som söker in sig på närmaste mål.


EFTERLYSNINGAR The Mob har satt upp dessa över hela staden, så det råder inget tvivel om hur Firo och Klawd ser ut. Gå fram till en affisch och dra ner den. Om du samlar in 10 affischer får du ett extraliv.

MINOR Kliv inte på dessa gröna smällare.

Höga poäng



De sex bästa totalpoängen lagras i spelet. Kan du nå toppen? Slå då ett av dessa rekord och skriv in ditt namn (eller något annat namn eller meddelande som är högst 10 tecken långt). Observera att dina poäng och namn raderas när PlayStation™ POWER-knapp är OFF (Av).

· Tryck på riktningsknapparna upp och ner för att gå igenom tillgängliga bokstäver och siffror.

· Tryck på X-knappen för att aktivera en bokstav.

· Tryck på riktningsknapparna vänster och höger för att bläddra fram de tillgängliga fälten (eller använd vänster-pilen för att radera bokstaven eller siffran).

· Tryck på START-knappen för att registrera ditt namn (eller inmatningssymbolen) och lämna poängtavlan.

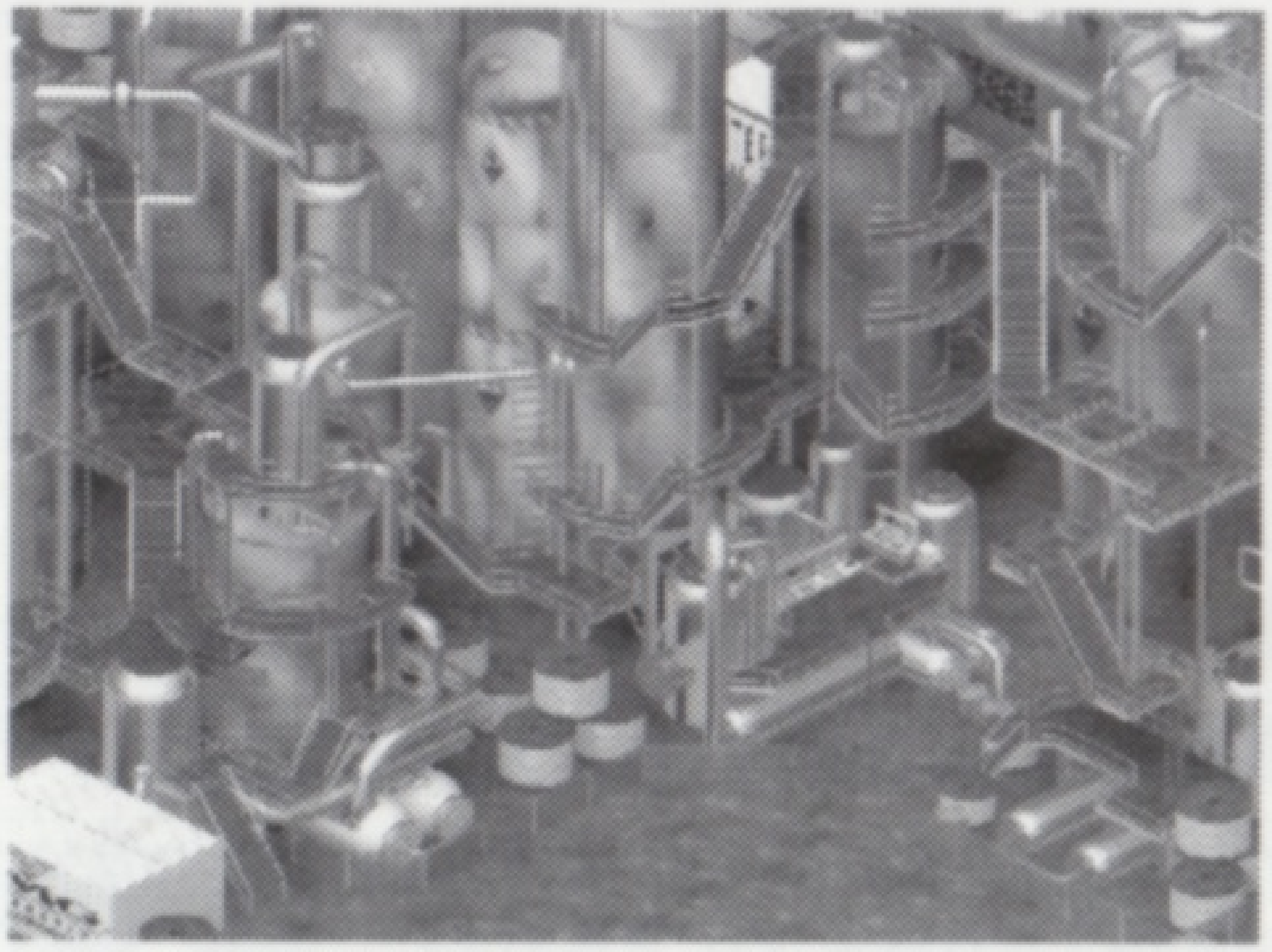
Välkommen till New Yak City!

Det här är en stor stad - en *mycket* stor stad. Nedan följer en snabb uppräkning av de platser du har stor chans att hamna på under spelets gång... Ha en bra dag!!

GATORNA Det är tufft där ute på stadens huvudgator - och ännu tuffare på bakgatorna och i gränderna. Se upp för skurkar som lurar i gränder, byggnader, i dörröppningar... och i svarta limousiner. Undvika att ramla ned från taken - och se upp för fabriksskorstenarna!

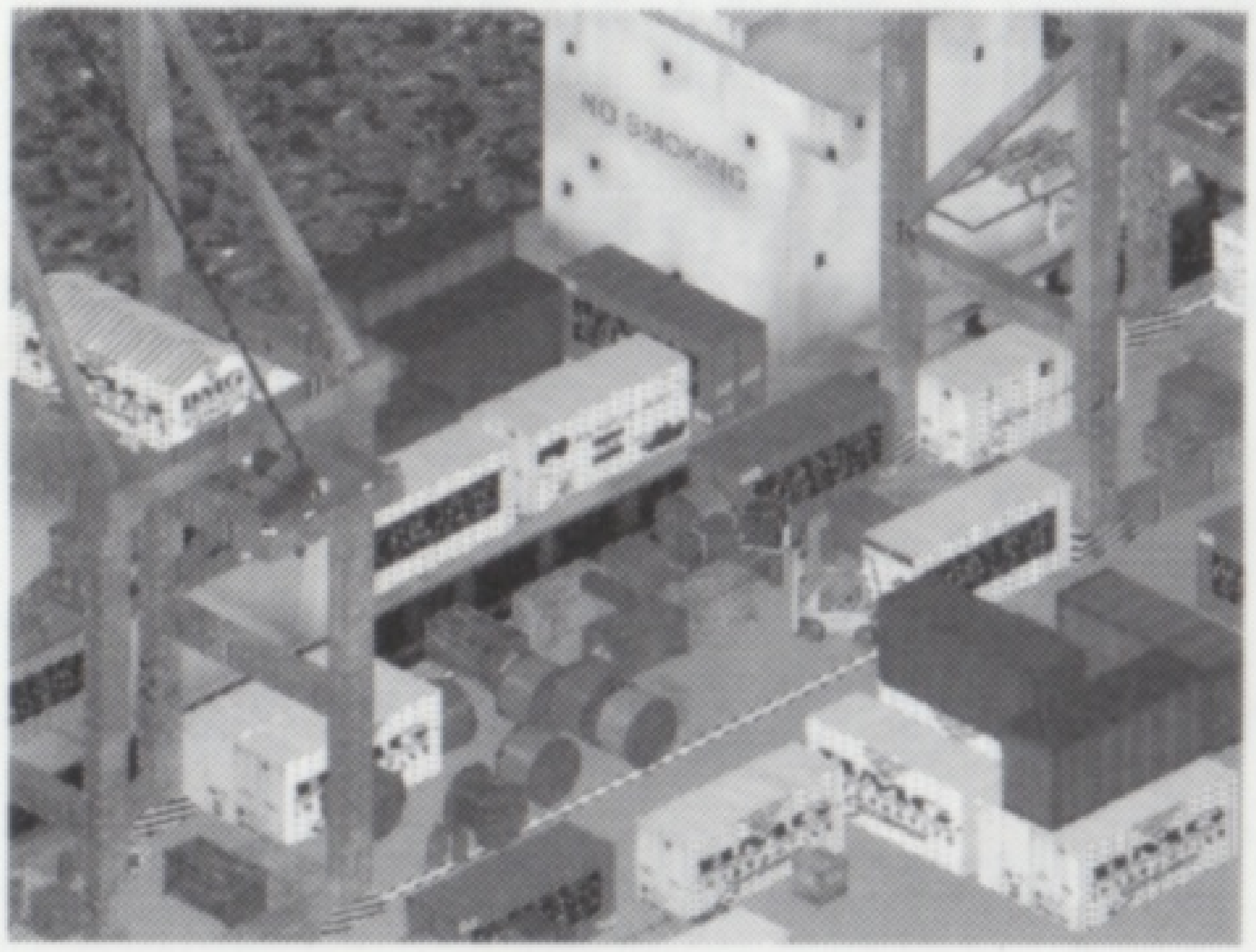
SOPTIPPEN

En brokig samling av bilar, hushållsartiklar, oljefat och allehanda skräp. Undvik ångrören och ramla inte ner i leran (Firo och Klawd kan nämligen inte simma).



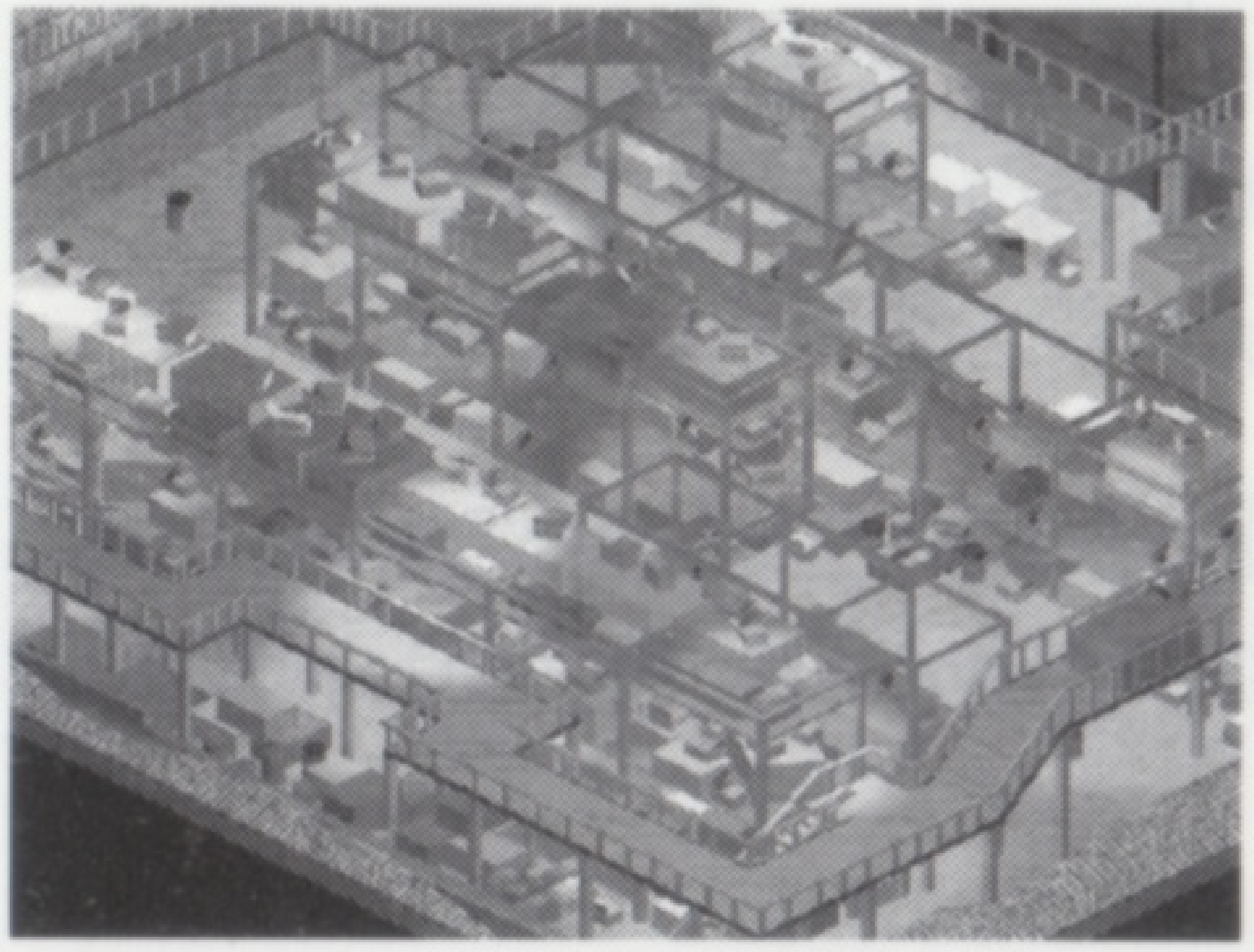
ICU, KEMISK ANLÄGGNING

Ett komplicerat nätverk av glänsande ledningar, gångar och stegar som nyttjas av arbetare som helt klart har för mycket betalt. De flesta av dem ståtar nämligen med de allra senaste missilerna och eldkastarna. Du kanske undrar varför en timer räknar ner tiden... det får du själv lista ut.



HAMNEN

Pir 13 är ökänd för sina labyrintliknande utrymmen med lårar och containers. Där finns också gaffeltruckar, kranar, stora kabeltrummor och alltför många skurkar med alltför mycket ammunition, aggression och tid att spendera.

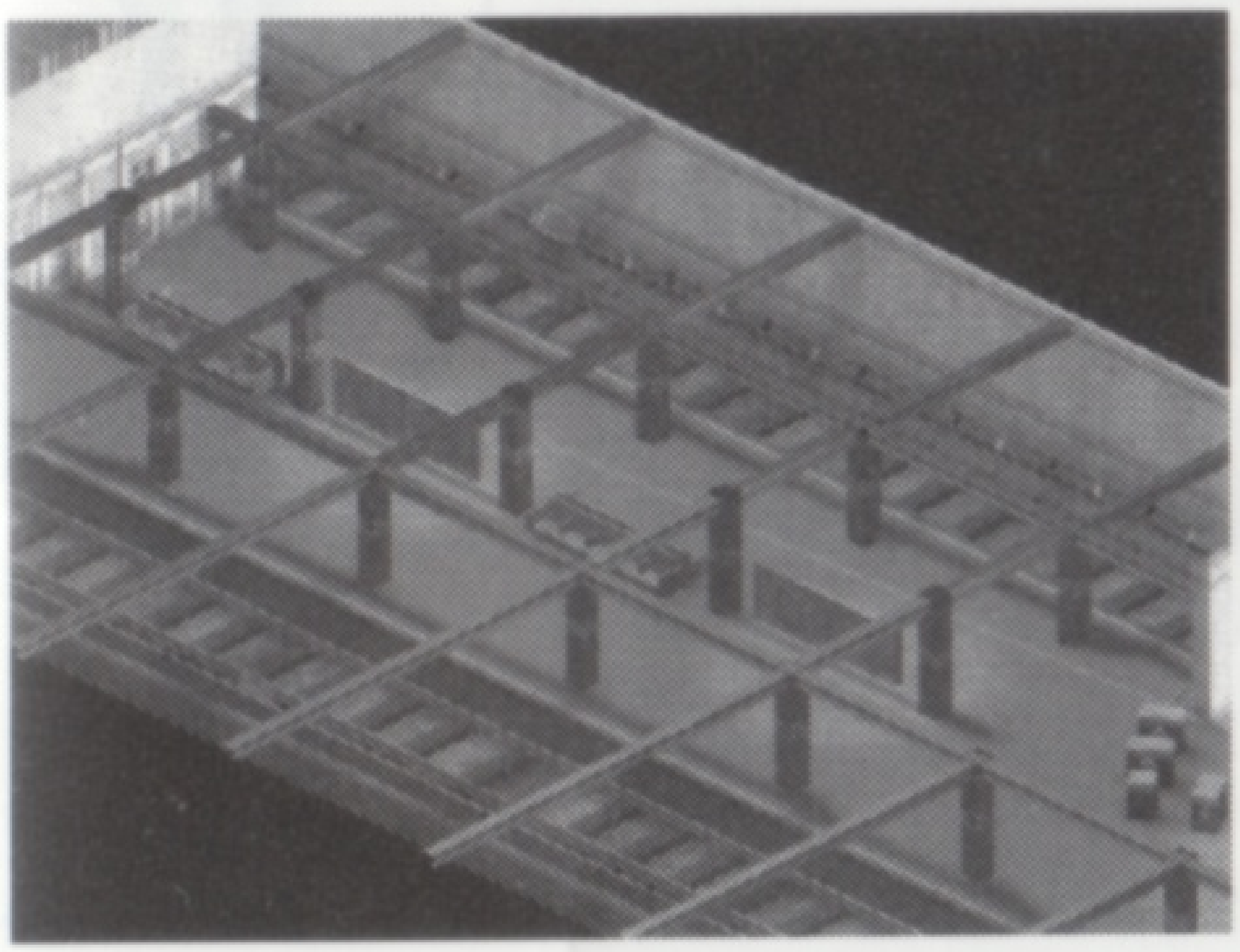


MAGASINET

Detta drivs av Johnny, Vinnys isbjörnskompis (Vinny du vet, den stora brunbjörnen som äger soptippen). Detta är också en labyrint fylld av lårar och containers, men också med trappor man kan använda. Och du, se upp för Clan ninja Mice...

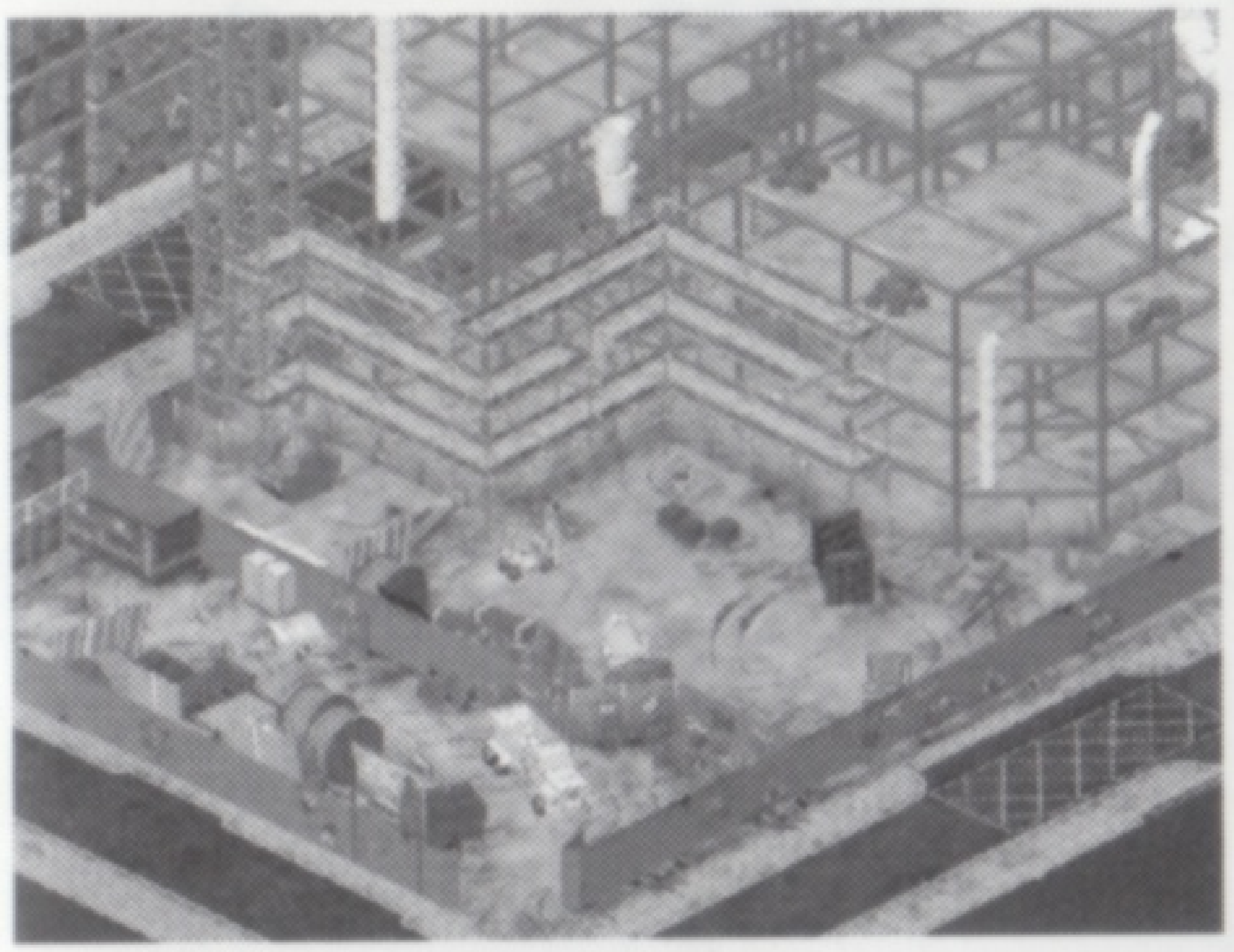
STADSPARKEN

Den ser lugn och fridfull ut, men det är en plats man inte vågar sig utan att bära ett vapen och massor med ammunition (så håll utkik efter alla gömda specialföremål). Mitt i stadsparken ligger ligger en ishockeyrink där det lokala, psykopatiska pingvinlaget (mycket riktigt kallat The Psycho Penguins) tränar skridskoåkning i en enda röra. Se var du går...



TUNNELBANAN

Glöm vad du såg och ta ett tåg... förutsatt att du kan handskas med den ovälkomna lokalbefolkningen: punkråttorna Sid Viscose (hatar baseboll med älskar slagträn) och Johnny Return (samlar på använda knivar).



BYGGPLATSEN

Den ägs av Bojitt och Runn, två ljusskygga figurer som inte har något emot att låta sin utrustning ligga framme och skräpa. Undvik eldsvådorna - och de nedriga figurer som startade dem.

Skurkarna

I New Yak City finns alla typer av varelser - de allra flesta beväpnade men samtliga farliga. Nedan beskrivs några av de bestar du ställs inför i Firo & Klawd...

RALPH

Den minst aggressiva jycken får icke underskattas.

JAKE

Han är lika blind som en fladdermus,
men han är ändå en hund
med maskingevär, så se upp.

SPIKE

Han skäller mycket och springer omkring
som en galen hund - och det är precis vad han är.

HANS SCHNAPPS

Varning: denna rubbade dobberman är döv, så
han kommer inte att höra dina böner om nåd.

GRAMPS

Låt dig inte luras av denna gamling.
När han får upp rotationen är det bäst att hålla sig på avstånd.

TROFFA

Förmodligen den minst fula av de två grisar
du kommer att träffa, men bara därför att han
bär på en stor slägga i stället för en pistol -
så släpp honom inte in på livet.

HUGGY

Han är en björn, men kan också uppträda
som en riktig råtta när han kommer i form.

KITTY

Mmm, jo jag tackar jag. Varning: denna lejoninna är farligare än man tror (vilket hon snart kommer att visa).

TUSKER

McLAIN Möt den välbärgade valrossen och lagledaren för Psycho Penguins. Förresten, gör inte det...

SAM

En lömsk räv. Det enda positiva med honom är att det är så lönande att döda honom...

DARREN

En riktig muskelknutte (tyvärr inkluderar detta också hjärnan). Det vore riktigt att kalla honom för ett vildsvin, men han skulle bara ta det på fel sätt.

RICARDO

En krokodil som också är Bossens högra hand. Det han saknar på det intellektuella planet kompenserar han med råstyrka - och tänder.

Stopp!

Kom ihåg att ta en paus i 15 minuter varje speltimme. I stället för att stänga av din PlayStation™-enhet kan du sätta spelet på paus - men inte för länge, väl?

- Tryck på START-knappen för att frysa handlingen och kalla upp pausmenyn.
- Tryck på SELECT-knappen för att lämna spelet and återvända till titelskärmen.
- Tryck på L1 eller L2-knappen för att höja eller minska musikvolymen.
- Tryck på R1 eller R2-knappen för att höja eller minska ljudeffektsvolymen.
- Tryck på START-knappen igen för att återgå till spel.

Spelarråd

Vinn! Bli bäst! Lyd följande goda råd...

- Välj SVÅRIGHETSGRAD LÄTT och använd den första nivån till att träna kontroll av Firo eller Klawd.
- När du för första gången når en viss plats ska du tänka på att spelet inleds enbart när en knapp på kontrollplattan trycks ned.
- Skjut på allt som rör sig.
- Studera skurkarnas beteenden och rörelser för att försöka lista ut vad de kommer att ta sig för härnäst. Om du till exempel håller avståndet till Fergus kommer han inte att skjuta.
- Varning: vissa skurkar (hundar, till exempel) jagar i flock, vilket gör att de blir svårare att tampas med.
- Se upp: vissa skurkar som faller är bara bedövade. Döda dem innan de hinner resa sig genom att hoppa på dem.
- Glöm inte att ducka när det verkligen hettar till.
- Det går att få skurkarna att börja skjuta på varandra (genom att ducka i rätt ögonblick, till exempel). Skratta gärna åt eländet.
- Försök att inte skjuta din partner, speciellt i spel för 2 PLAYERS (2 spelare).
- Undvika att kasta granater mot väggar - de studsar tillbaka!
- De flesta specialföremål blir tillgängliga när skurkar dör, men andra ligger gömda på olika platser. Var inte rädd för att utforska.
- Firo eller Klawd börjar vackla när han står för nära en plattformskant, så ta ett steg tillbaka om du inte vill ramla ner.
- När Firo eller Klawd börjar blinka (till exempel när ett liv har förlorats och vunnits tillbaka) är de osårbara för en tid. Detta kan

visa sig användbart - men ta det försiktigt.

· Kom ihåg att Firo och Klawd inte kan använda ett vapen eller en granat när de befinner sig på en stege. Om de träffas kommer de att falla.

· Det är möjligt att grabba tag i en stege när du faller. Rör dig helt enkelt mot stegen och tryck på riktningsknapp upp.

· Lägg märke till att när du överför kontrollen från en figur till den andra i spel för 1 PLAYER (1 spelare) kommer din ammunition, dina specialföremål, liv, din hälsa och dina efterlysningsaffischer också att överföras. Men håll ögonen på den figur som du inte kontrollerar. Denne samlar nämligen in specialföremål för egen räkning, vilket gör att du inte kan dra nytta av dem.

· Plocka inte upp första hjälpen förrän du behöver den.

· Håll ögonen öppna efter hemliga avsnitt.

· Ditt tålamod kan komma att löna sig - förutsatt att du håller dig kvar tillräckligt länge på rätt plats.

· Och kom ihåg att det finns flera sätt än ett att skinnflå katter på. "INTE roligt!" Ett exempel: när du spelar Firo & Klawd för första gången och duon lämnar polisstationen har du en valmöjlighet: antingen promenerar du iväg längs gatan eller hoppar in i bilen och kör iväg

Sköt om din CD-skiva Firo & Klawd

CD-skivor är tåliga men inte osårbara, så handskas varsamt med dem.

· Vidrör inte dess undersida med dina flottiga fingrar.

· Om undersidan av CD-skivan Firo & Klawd blir smutsig bör du försiktigt torka den ren med en mjuk trasa. Använd inte något rengöringsmedel eftersom detta kommer att skada CD-skivans sköra yta.

Medverkande

Koncept & Design	The Oliver Twins
Direktör	Philip Oliver
Programmerare	Andrew Oliver
	Steve Bond
	Darren Wood
Verktyg och Hjälpredskap	John Whigham
Artister	Darren Yeomans
	Joff Scarcliffe
	Joss Adley
	Jim Barnes
	Tom Dicken
	Jay Weston
Konceptartist	Steve Rushbrook
Kartredigerare	Martyn Ash
	Saty Mann
Hjälpkodare	Tony Povey
	Richard Hackett
Ledning	Malcolm Oliver
	Sue Ward
	Anne Corstaphine
Ljudledning	George Stone
Originalmusik	Phil Chill
	Colin Payne
Firos röst	Paul Wallis
Klawds röst	Tim Flavin
Andra röster	Robert Firth
Speciellt tack till	Jaqui Lyons
	Kathleen Watson
	Alastair Graham
Speltestning	Steve Mann
	Darren Lloyd
	Ronnie Jackson
	Ken Jordan
Omslag	Fluid Design
	ML Design
	Barry Lancaster-Smith
Marknadsföring	Andrew Wright
	Gavin White
Producent	Mike Brown
Exekutiv Producent	Ian Mathias

Garantin för denna produkt gäller under den period som slås fast i gällande lag i ditt land. Detta påverkar ej dina lagstadgade rättigheter. BMG Interactive förbehåller sig rätten att när som helst och utan förvarning förbättra produkten som beskrivs i denna handbok. BMG Interactive lämnar ej någon uttalad eller underförstådd garanti rörande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet eller lämplighet för något speciellt ändamål.

Customer Service Numbers

• Australia	02 611 4574
• Austria	0222 61051 111
• Belgium	070 233 009
• Denmark	31 23 24 04
• France	1 30 89 15 15
• Germany	069 66 54 33 00
• Ireland	+44 (0) 990 333 555
• Italy	06 33018241
• Netherlands	06 821 2364
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	66 90 43 10
• Spain	902 102 102
• Sweden	08 510 146 00
• Switzerland	052 243 0 555
• UK	0990 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation™ Hardware Support.

Veuillez appeler notre service clientéle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation™.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation™, kontaktieren Sie bitte den Kundensevice.

Por favour, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacioado con la PlayStation™.

Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation™.

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers allen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation™ apparatuur.

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation™ programvara.

SLES-00094 SLES-00252 SLES-00253 SLES-00254

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

768964 052724 768964 237527 768964 237725 768964 237923